PORADY OPISY TIPSY »PSX »PS2 »Xbox »GC »GBA »PSP

PORADNIK EXTREME


Prince of Persia
The Two Thrones


Shadow of Colossus


GTA: Liberty City Stories


Fahrenheit


Dragon Quest VIII


Soul Calibur 3

Ponadto:
- Tekken 5
- Project Zero 3
- Total Overdose
- Burnout Revenge
- Resident Evil 4 (PS2)
- Call of Cthulhu

INDEX 372129 ISSN 1644 1125
9 771644 112992 08

9.90
w tym 7% VAT

2006
08

Encyklopedie gier na PS2, Xboxa i GameCube'a

Super Liga

nowość na liście

Wyścigi

1	Forza Motorsport	Microsoft	Xbox
2	Burnout Revenge	Criterion Games	PS2, Xbox
3	Gran Turismo 4	Polyphony	PS2
4	Gran Turismo 3: A-Spec	Sony	PS2
5	Burnout 3: Takedown	Criterion Games	PS2, Xbox
6	Wipeout: Fusion	Psygnosis	PS2
7	Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	PS2, Xbox, GC
8	Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar	PS2, Xbox
9	Project Gotham Racing 2	Bizarre C.	Xbox
10	Shox	EA	PS2, GC
11	Moto GP 3: Ultimate Racing Tech	THQ	Xbox
12	Formula One 2003/04	Sony	PS2
13	RalliSport Challenge 2	Digital Illusions	Xbox
14	WRC Rally Evolved	Sony	PS2
15	Colin McRae Rally 04	Codemasters	PS2, Xbox
16	WRC 2: Extreme	Sony	PS2
17	Project Gotham Racing	Bizarre C.	Xbox
18	Mario Kart: DD!!	Nintendo	GC
19	Toca Race Driver 2	Codemasters	PS2, Xbox
20	Midnight Club 2	Rockstar	PS2, Xbox
21	Midtown Madness 3	Digital Illusions	Xbox
22	F-Zero GX	AmusementVision	GC
23	Extreme G3	Acclaim	PS2, GC
24	F1 05	Sony	PS2
25	F1 2001/02/03	EA	PS2, Xbox, GC
26	Burnout	Acclaim	PS2, Xbox, GC
27	Sled Storm	EA	PS2
28	WRC4	Sony	PS2
29	RalliSport Challenge	Microsoft	Xbox
30	Colin McRae Rally 03 / 2005	Codemasters	PS2, Xbox
31	MotoGP 2	THQ	Xbox
32	Ridge Racer 5	Namco	PS2
33	Sega GT 2002	Sega	Xbox
34	Toca Race Driver 2	Codemasters	PS2, Xbox
35	Le Mans 24 Hours	Infogrames	PS2, (DC)
36	WRC3	Sony	PS2
37	TT Superbikes	Jester	PS2
38	NFS: Underground	EA	PS2, Xbox, GC
39	NFS: Hot Pursuit 2	EA	PS2, (Xbox, GC)
40	V-Rally 3	Infogrames	PS2, Xbox

Sportowe

1	Pro Evolution Soccer 5	Konami	PS2, Xbox
2	Pro Evolution Soccer 4	Konami	PS2, Xbox
3	Pro Evolution Soccer 3	Konami (KCET)	PS2
4	Pro Evolution Soccer 2	Konami (KCET)	PS2
5	Pro Evolution Soccer	Konami (KCET)	PS2
6	SSX3	EA Big	PS2, Xbox, GC
7	SSX On Tour	EA Big	PS2, Xbox
8	Tony Hawk's Underground	Activision	PS2, Xbox, GC
9	Tony Hawk's American Wasteland	Activision	PS2, Xbox, GC
10	Tony Hawk's Underground 2	Activision	PS2, Xbox, GC
11	Tony Hawk's Skateboarding 4	Activision	PS2, Xbox, GC
12	Tony Hawk's Skateboarding 3	Activision	PS2, Xbox, GC
13	NBA 2K3	Sega	PS2, Xbox, GC
14	NBA Street Vol 2	EA Big	PS2, Xbox, GC
15	NBA Street V3	EA Big	PS2, Xbox, GC
16	Fifa 06	EA Sports	PS2, Xbox, GC
17	ESPN NBA 2k5	Sega	PS2, Xbox
18	NBA 2K6	2K Sports	PS2, Xbox
19	NHL 2K6	2K Sports	PS2, Xbox
20	Champ. Manager 5: 2002/2003	Sports Interactive	Xbox
21	SSX (Tricky)	EA Big	PS2, Xbox, GC
22	NBA Street	EA Big	PS2, GC
23	Top Spin	Microsoft	Xbox
24	Aggressive Inline	Acclaim	PS2, Xbox, GC
25	Sega Sports Tennis 2K2	Sega	PS2, DC
26	Everybody's Golf / Hot Shots Golf: Fore!	Sony	PS2
27	Wakeboarding Unleashed	Activision	PS2, Xbox
28	Hot Shots Golf 3 (NTSC)	Sony	PS2
29	DDA: Extreme Beach Volleyball	Tecmo	Xbox
30	NFL Street 2	EA Big	PS2, Xbox, GC
31	NFL Street	EA Big	PS2, Xbox, GC
32	Airblade	Sony/Criterion	PS2
33	Deathrow	Ubisoft	Xbox
34	FIFA 2003/ 2004	EA Sports	PS2, Xbox, GC
35	Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	PS2, GC
36	FIFA Soccer 2003	EA Sports	PS2, Xbox, GC
37	Red Card Soccer 20-03	Midway	PS2, Xbox, GC
38	Top Spin	2K Sports	PS2
39	NHL 06	EA Sports	PS2, Xbox, GC
40	NHL 2K3	Sega	PS2, Xbox, GC

Strzelanki

1	Halo 2	Bungie	Xbox
2	Halo: Combat Evolved	Bungie	Xbox
3	Metroid Prime	Retro Studios	GC
4	Metroid Prime 2: Echoes	Retro Studios	GC
5	Devil May Cry 3: Dante's Awaking	Capcom	PS2
6	Devil May Cry	Capcom	PS2
7	Half Life 2	Valve	Xbox
8	Far Cry Instincts	Ubisoft	Xbox
9	Ghost Recon 2: Summit Strike	Ubisoft	Xbox
10	Sniper Elite	Rebellion	PS2, Xb
11	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	PS2, Xb
12	Katchet GLADIATOK	Sony	PS2
13	Doom 3 (Resurection of Evil)	Activision	Xbox
14	Project: Snowblind	Crystal Dynamics	PS2
15	Time Splitters: Future Perfect	EA	PS2, Xb
16	Time Splitters 2	Eidos	PS2, Xb
17	Medal of Honor: Wojna w Europie	EA	PS2
18	Medal of Honor: Frontline	EA	PS2, Xb
19	Half-Life	Sierra	PS2
20	Panzer Dragoon Orta	Sega	Xbox
21	Ace Combat 5	Namco	PS2
22	Killzone	Guerrilla	PS2
23	Unreal Championship	Infogrames	Xbox
24	Mercenaries	LucasArts	PS2, Xb
25	Star Wars: Battlefront 2	LucasArts	PS2, Xb
26	GUN	Activision	PS2, Xb
27	Total Overdose	Eidos	PS2, Xb
28	Conflict Global Storm	Eidos	PS2, Xb
29	Shellshock: Nam'67	Guerrilla	PS2, Xb
30	Darkwatch	High Moon	PS2, Xb
31	Area 51	Midway	PS2, Xb
32	Ace Combat 04	Namco	PS2
33	Quake 3: Revolution	EA	PS2
34	Brother in Arms	Ubisoft	Xbox, (
35	Destroy All Humans!	THQ	PS2, Xb
36	Twisted Metal: Black	Sony	PS2
37	Crisis Zone	Namco	PS2
38	Time Crisis 2 i 3	Namco	PS2
39	The Suffering: Ties That Bind	Midway	PS2, Xb
40	ZOE: The 2nd Runner	Konami	PS2

Dual Screen

1	Nintendogs	Inna	Nintendo
2	Advance Wars: Dual Strike	Strategiczna	Nintendo
3	Castlevania: Dawn of Sorrow	Zręcznościowa	Konami
4	Super Mario 64 DS	Platformowa	Nintendo

PSP

1	GTA: Liberty City Stories	Przygodowa	Rockstar
2	Wipeout Pure	Wyścigi	SCEE
3	Lumines: Puzzle Fusion	Inna	Ubisoft
4	Burnout Legends	Wyścigi	EA
5	SSX On Tour	Sportowa	EA
6	Virtua Tennis: World Tour	Sportowa	Sega
7	Everybody's Golf / Hot Shots Golf: OT	Sportowa	Sony
8	Midnight Club 3: DUB Edition	Wyścigi	Rockstar
9	Pro Evolution Soccer 5	Sportowa	Konami
10	Need For Speed: MW 5 1-0	Wyścigi	EA
11	Ridge Racers	Wyścigi	Namco

Platformówki

1	Jak 2: Renegade	Naughty Dog	PS2
2	Batchet & Clank 3	Insomniac	PS2
3	Ratchet & Clank 1/2	Insomniac	PS2
4	Psychonauts	Majesco	Xbox, PS2
5	JAK 3	Naughty Dog	PS2
6	Jak & Daxter	Naughty Dog	PS2
7	Prince of Persia: Sot	Ubisoft	PS2, Xbox, GC
8	Rayman 2 (Revolution)	Ubisoft	PS2, (DC)
9	Sly 3: Honor Among Thieves	Sony	PS2
10	Sly 2: Band of Thieves	Sony	PS2
11	Super Mario Sunshine	Nintendo	GC
12	Conker: Live & Reloaded	Rare	Xbox
13	Sly Cooper (Sly Racoon)	Sony	PS2
14	Rayman 3: HH	Ubisoft	PS2, Xbox, GC
15	Pitfall: The Lost Expedition	Activision	PS2, Xbox, GC
16	I-Ninja	Argonaut	PS2, Xbox, GC
17	Sphinx and the Cursed Mummy	THQ	PS2, Xbox, GC
18	Maximo Vs Army of Zin	Capcom	PS2
19	Kya: Dark Lineage	Atari	PS2

Strategiczne

1	Romance of The Three Kingdoms X	Koei	PS2
2	Romance of Three Kingdoms VIII	Koei	PS2
3	Romance of the Three Kingdoms IX	Koei	PS2
4	Full Spectrum Warrior	Pandemic/THQ	Xbox
5	Front Mission 4	Square Enix	PS2
6	Disgaea: HoD	Atlus	PS2
7	Age of Empires 2	Konami	PS2
8	Kessen 2	Koei	PS2
9	Kessen 3	Koei	PS2
10	Suikoden Tactics	Konami	PS2
11	Sid Meier's Pirates! Live the Life	Firaxis Games	Xbox
12	Fire Emblem: Path of Radiance	Int. Systems	GC
13	Ring of Red	Konami	PS2
14	Dynasty Tactics 1 i 2	Koei	PS2
15	Kingdom Under Fire: Heroes	Pantagram	Xbox
16	Kingodm Under Fire: The Crusaders	Phantagram	Xbox
17	The Sims (Bustin' Out)	EA	PS2, Xb
18	Commandos 2	Eidos	PS2, X

Missed Action

The Italian Job [PS2, Xbox, GC]



Dynamiczne pościgi po zakręconych trasach sprawiają, iż dostarcza wielu wrażeń. Włamka Roberta Głównie mini coopery w różnych [illegible] i spora ilości [illegible] wozów. Animacja [illegible] w 60 klatkach (czasami chrupie), mimo podeszłego wieku i pewnych [illegible] (brak przechodniów, [illegible] uproszczone miasta), może być [illegible] dla innych, niedoskonałych w [illegible] "tamaoe" gier (vide Driv3r). Tor [illegible] szkod rzędu! [sojer]

[illegible] w PL 7 | IGN 6.6 | GAMESPOT 6.4 | G GAMERS 50%

Kya: Dark Lineage [PS2]



Trudno sklasyfikować Dark Lineage, gdyż gra posiada typowe elementy przygodowe i platformowe. [illegible] design poziomów, mnóstwo [illegible] gierek, główna bohaterka z [illegible] w dłoni oraz potężna dawka [illegible] i zręcznościowej zabawy. Kya [illegible] w stanie przyswoić "jedyne" 30 [illegible] walki, a w specjalnym sklepie [illegible] uprz odpowiedni dla siebie arsenał [illegible] obową charakteryzuje nieustanna walka płynna animacja (stałe 60 FPS-ów) i wciągający kolorowy świat. [sojer]

PL 7- | IGN 8.7 | GAMESPOT 5.6 | GAMEGENIUS 64%

Mister Mosquito [PS2]



Mr Mosquito to tytuł, który mimo wszystko pomysłom przedstawionego świata powali na kolana każdego Gracza. Dodam, iż "bestia" główny bohater to mały komar, którego zadaniem jest wbijać swój nochal w oznaczone mięsa na ciele danego mieszkańca domu, po którym buszuje. Choć grafika nie zachwyca ilością detali, to jednak klimat i grywalność plasują grę w grupie warty zagrania. [sojer]

[illegible] w PL 7- | IGN 7.5 | GAMESPOT 6.4 | G GAMERS 67%

Przygodowe

1	GTA: San Andreas	Rockstar	PS2, Xbox
2	Metal Gear Solid 3: Snaker Eater	Konami	PS2
3	Resident Evil 4	Capcom	GC, PS2
4	GTA: Vice City	Rockstar	PS2, Xbox
5	GTA 3	Rockstar	PS2, Xbox
6	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	GC
7	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Xbox (PS2,GC)
8	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	Xbox (PS2,GC)
9	Splinter Cell	Ubisoft	Xbox (PS2,GC)
10	Shadow of the Colossus	Sony	PS2
11	God of War	Sony	PS2
12	Prince of Persia: Two Thrones	Ubisoft	PS2, Xbox, GC
13	Silent Hill 2 (R.D.)	Konami	PS2, Xbox
14	Fahrenheit	Atari	PS2, Xbox
15	Resident Evil	Capcom	GC
16	The Chronicles of Riddick: EFDR	Vivendi	Xbox
17	Ico	Sony	PS2
18	Beyond Good & Evil	Ubisoft	PS2, Xbox, GC
19	MGS: The Twin Snakes	Konami/Silicon K	GC
20	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	PS2, Xbox, GC
21	007: Everything or Nothing	EA	PS2, Xbox, GC
22	Metal Gear Solid 2 (Substance)	Konami	PS2, (Xbox)
23	Ultimate Spiderman	Activision	PS2, XBox, GC
24	Shenmue 2	Sega	Xbox, (DC)
25	King Kong	Ubisoft	PS2, Xbox, GC
26	Resident Evil Zero	Capcom	GC
27	Hitman: Contracts	Eidos	PS2, Xbox
28	Silent Hill 3	Konami	PS2
29	Onimusha 3: Demon Siege	Capcom	PS2
30	Call of Cthulhu: DCOTE	Bethesda	Xbox

Przedstawiciel Rady Redakcyjnej - Mysiu

RPG

1	Dragon Quest VIII	Square Enix	PS2
2	Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda Soft	XBox
3	Final Fantasy X	Squaresoft	PS2
4	Star Ocean: Till the End of Time	Square-Enix	PS2
5	Star Wars: KotOR 1 & 2	Bioware & Obsidian	Xbox
6	Jade Empire	Bioware	Xbox
7	Disgaea: HoD	Atlus	PS2
8	Radiata Stories	Square Enix	PS2
9	Dark Chronicle (Cloud) 2	Sony	PS2
10	Baldur's Gate: Dark Alliance 1 & 2	Black Isle	PS2, Xbox
11	Paper Mario	Nintendo	GC
12	Breath of Fire: Dragon Quarter	Capcom	PS2
13	Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	Atlus	PS2
14	Ys: The Ark of Napishtim	Falcom	PS2
15	Digital Devil Saga 1 & 2	Atlus	PS2
16	Wild Arms 3	Sony	PS2
17	Tales of Symphonia	Namco	GC
18	Władca Pierścieni: Trzecia Era (PL)	EA	(PS2), X, GC
19	Fable (The Lost Chapters)	Lionhead	Xbox
20	Grandia Xtreme	Enix/Game Arts	PS2
21	Xenosaga Episode 1 & 2	Namco	PS2
22	Sudeki	Climax	Xbox
23	Atelier Iris: Eternal Mana	Nippon Ichi	PS2
24	Suikoden Tactics	Konami	PS2
25	Suikoden 3	Konami	PS2
26	Gladius	Lucas Arts	PS2, XBox, GC
27	Final Fantasy X-2	Square Enix	PS2
28	Summoner	THQ	PS2
29	Shadow Hearts 1 & 2 (Covenant)	Midway	PS2
30	Kingdom Hearts	Squaresoft/Disney	PS2

Przedstawiciel Rady Redakcyjnej - Sir

Bijatyki

1	Tekken 5	Namco	PS2
2	Soul Calibur 2	Namco	PS2, Xbox, GC
3	Virtua Fighter 4 (Evolution)	Sega/AM2	PS2
4	Soul Calibur 3	Namco	PS2
5	Dead or Alive: Ultimate	Tecmo	Xbox
6	Dead or Alive 3	Tecmo	Xbox
7	Tekken Tag Tournament	Namco	PS2
8	Guilty Gear XX	Sammy	PS2
9	Street Fighter 3: 3rd Strike	Capcom	PS2, (DC)
10	WWE Smackdown! VS. Raw 2006	THQ	PS2
11	Fight Night Round 2	EA Sports	PS2, Xbox, GC
12	Guilty Gear X+	Sammy	PS2
13	Def Jam: Fight for NY	EA	PS2, Xbox, GC
14	Tekken 4	Namco	PS2
15	Capcom vs. SNK 2: MotM (EO)	Capcom	PS2, X, GC, (DC)
16	Dead or Alive 2: Hardcore	Tecmo	PS2
17	Def Jam: Vendetta	EA	PS2, GC
18	Mortal Kombat: Deception	Midway	PS2, Xbox, GC
19	Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	PS2, Xbox, GC
20	King of Fighters 2000	Sammy	PS2, (DC)
21	Marvel vs. Capcom 2	Capcom	PS2, Xbox, (DC)
22	Fight Night 2004	EA Sports	PS2, Xbox
23	Bloody Roar 3 (Primal Fury/Extreme)	Hudson Soft	PS2, (GC/Xbox)
24	Street Fighter EX3	Capcom	PS2
25	Victourious Boxers	Empire	PS2

Przedstawiciel Rady Redakcyjnej - Kat

Bijatyki chodzone

1	Ninja Gaiden / Black	Tecmo/Team N	Xbox
2	Spartan: Total Warrior	Creative Assembly	PS2, Xbox, GC
3	The Warriors	Rockstar	PS2, Xbox
4	Urban Reign	Namco	PS2
5	Dynasty Warriors 5	Koei	PS2
6	Dynasty Warriors 4	Koei	PS2
7	Dynasty Warriors 3 (EL)	Koei	PS2, Xbox
8	Viewtiful Joe 2	Capcom	PS2, GC
9	Viewtiful Joe	Capcom	GC, PS2
10	Shadow of Rome	Capcom	PS2
11	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	PS2, Xbox
12	Genji: Dawn of the Samurai	Game Republic	PS2
13	Samurai Warriors	KOEI	PS2

Logiczne

1	Katamari Damacy / We Love Katamari	Namco	PS2
2	Super Monkey Ball 1/2/Deluxe	Sega	GC, PS2, Xbox
3	Worms: Blast	Team 17	GC, PS2
4	Aqua Aqua: Wetrix 2	3DO	PS2
5	Super Bust-A-Move 2	Ubisoft	GC, PS2

Przedstawiciel Rady Redakcyjnej - RIV

plus - minus

+ Początek roku wiąże się z podsumowaniami minionego. Za najlepszą grę 2005 Gamespot wybrał Resident Evil 4 a IGN - God of War. Żadnych niespodzianek. Za to za niespodziankę można uznać Psychonauts, którego Eurogamer okrzyknął grą roku 2005. PSX Extreme wybrał w drodze głosowania (po raz pierwszy) aż trzy pozycje: MGS3: Snake Eater, RE4 oraz Half-Life 2.

- Zostawmy podsumowania roku. Czas przyjrzeć się kilku najnowszym i największym "zonkom" w tomicie ocen. Co powiecie na "6" dla Call of Cthulhu od popularnego Game Informera? Chłopakom z EGMa nie spodobał się GUN, który zebrał prawie same 7-mki. Ocenę 7.4 GameSpotu dla Sniper Elite można też uznać za zbyt niską. To samo Total Overdose: szóstki od Eurogamera i GameSpot są bardzo zaskakujące. A zatem uważajcie na te gry, bo nie wszystkim mogą się one podobać.

+ Z ostatnich produkcji na Gamerankingu poszybowały wysoko takie tytuły jak: RE4, Ninja Gaidden Black, xboxowy Splinter Cell Chaos Theory, God of War, Burnout 3: Takedown, Forza Motorsport oraz Dragon Quest VIII. Co prawda ostatnie z tych pozycji to dopiero 516 dziesiątka ale jednak to fakt godny to odnotowania (w rubryce zakupów "Must Have").

- Wzięty pod lupę najgorsze z najgłośniejszych gier ostatnich kilku miesięcy. "Bryluje" tutaj Shadow the Hedgehog oraz Without Warning, obie pozycje spod dłuta znanych wydawców. Nisko w rankingu wylądowały również: True Crime: New York City, The Matrix: Path of Neo, 007 From Russia With Love, The Chronicles of Narnia, Brothers in Arms: Earned in Blood czy nowa Castlevania: DoS.

A A teraz szybki rzut okiem na największego malkontenta prasowego - brytyjski EDGE. Zadowolił: Darkwatch [5/10], Geist [4], The Suffering: TTB [5], Moto: Wojna w Europie [3]. Z kolei dosyć wysokie oceny z mniej znanych produkcji trafiły się grom: Serious Sam 2 [7], Makai Kingdom [8] czy Killer 7 [8]. Dodam tylko na koniec, że ocenę 9/10 redaktorzy EDGE rzadko stosują (ostatnio nie pamiętam takowej).



zima/wiosna 2006 / nr8

Spotykamy się po raz osmy, oddając w Wasze ręce 100 stronicowe kompendium wypchane informacjami, jakie udało nam się zebrać w ostatnim okresie. Jak zwykle, zdecydowaną większość numeru stanowią opisy przejścia najlepszych i najnowszych tytułów. O doborze zdecydowały oczywiście Wasza głosy, które przesądziły m.in. o znikomej ilości opisów dotyczących GameCube'a. Wasz wybór. Da się zauważyć, że powoli drugą konsolową siłą staje się w naszym kraju Xbox, wnioskuję to po ilości Waszych pytań i listów do redakcji.

Jako uzupełnienie całości proponujemy stałe działy naszego kompendium. W Poradni znajdziecie zbiór najczęściej zadawanych pytań wraz z odpowiedziami oraz osobno, temat przewodni - "Jak podłączyć konsolę do TV". Problem z pozoru błahy, dla niektórych z Was nieistotny, a mimo to istnieje i przekonacie się, że kryja sporo niuansów, o których pewnie nie wiedzieliście. Tym bardziej, że wraz z wejściem w nową generację konsol pojawią się nowe standardy - Cinch czy Euro RGB odejdą do lamusa. Co poza tym? Dla konsolowych "włamywaczy", chodzących na skróty, porcja najnowszych kodów (Tipsy&Triki) oraz Playmanowe Ale Jaja - czyli błędy i smaczki ukryte w grach. Osoby zamierzające wkrótce kupić Xboxa 360, pewnie zainteresuje FAQ dotyczące tej konsoli - KILu na dwóch stronach zebrał multum informacji, które rozwiążą nie jeden problem. Extrimowy felietonista Dżujo zgłębił temat klasyfikacji wiekowej gier, a Nemo nakreślił z grubsza, co to są Fanfiki. To materiały do poczytania przed spaniem. Rubryka GamePark umarła śmiercią naturalną. To smutna informacja dla tych z Was, którzy jednak podesłali swoje recenzja gier niedocenionych lub przecenionych.

Poradnik kończy druga, i nie wiem czy nie ostatnia, edycja encyklopedii gier na konsole current-gen (PS2, Xbox, GC), ktora w połączeniu z częścią pierwszą z Poradnika Extreme #5 (PS2) i #6 (Xbox, GC) stanowi niezastąpiony i jedyny tego typu zbior informacji: daty premier, producenci, liczba graczy, oceny, współpracujące peryferia, a nawet numery pism, gdzie znaleźć można opisy i tipsy do określonych tytułów. Przed Wami pełne 13 stron skompresowanych informacji o około 1000 tytułach. Wykorzystajcie ten zbior należycie.

Na koniec jak zwykle wszystkich gorąco zachęcam do podsyłania pytań i opisywania problemów, z którymi się borykacie, a które rozwiążemy w następnym numerze. A ten pojawi się wówczas, gdy uzbiera się odpowiednia ilość nowych tytułów wartych opisania. Nastąpi to prawdopodobnie w okolicach wakacji. [sciera@psxextreme.pl]

Ogłoszenie

Poszukujemy osób chętnych do współpracy, głownie przy tworzeniu opisów. Wymagana jest znajomość języka ang., posiadanie komputera klasy PC z dostępem do internetu oraz dobra znajomość podstawowych programów w zakresie grafiki i edycji tekstu.

PlayStation 2

BURNOUT REVENGE	42
DRAGON QUEST 8	28
FAHRENHEIT	44
PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES	52
PROJECT ZERO 3: THE TORMENTED (FATAL FRAME 3)	61
RESIDENT EVIL 4	50
SHADOW OF COLOSSUS	24
SOUL CALIBUR 3	76
TEKKEN 5	70
TOTAL OVERDOSE	38

Xbox

BURNOUT REVENGE	42
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH	64
CONKER: LIVE & RELOADED	67
FAHRENHEIT	44
HALF-LIFE 2	47
PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES	52
TOTAL OVERDOSE	38

GameCube

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES	52

PSP & POCKET

GTA: LIBERTY CITY STORIES	56

INNE

JAK POŁĄCZYĆ KONSOLE DO TV?	8
KLASYFIKACJA WIEKOWA GIER	18
XBOX 360 FAQ - PRZECZYTAJ ZANIM WCIŚNIESZ	16
TO, CO MUSISZ WIEDZIEĆ O FANFIKACH	21
LEK NA NEXT-GENOWE LIBIDO	20
Tipsy & Triki	12
ALE JAJA	10

PORADNIA

"Kto pyta, nie błądzi" – to motto Poradni, w której zawsze staramy się w jak najdokładniejszy sposób odpowiedzieć na nurtujące Was pytania. Jeżeli i Ty nie potrafisz poradzić sobie z grą, chcesz czysto technicznej porady albo masz inny problem związany ze światem konsol, nie wahaj się napisać e-maila. Sprawy związane z grami - playman@psxextreme.pl, problemy techniczne - kilu@psxextreme.pl. Zawsze możesz również przesłać pytanie listownie, na adres Redakcji (podany w stopce) z dopiskiem "PORADNIA". Musisz jednak pamiętać, że odpowiadamy jedynie na dokładnie opisane problemy. Zapraszamy do lektury! • [Play & spółka]

Tanie karty pamięci do PSP

„Ostatnio na aukcjach internetowych widzę sporo Memory Sticków Sony za 200-400 zł. Niektóra z nich mają pojemność kilku gigabajtów! Sprzedawcy piszą, że to sprzęt przywieziony z Zachodu, objęty gwarancją producenta, fabrycznie zapakowany, niesprawdzony. Warto ryzykować?" [Rysiek G.]

▶ **Zdecydowanie nie warto!** Jakiś czas temu na aukcjach i bazarach zaczęły pojawiać się podejrzanie tanie pendrive'y i karty pamięci o zaskakująco dużych pojemnościach i w bardzo niskich cenach. Szybko okazało się, że to podróbki, co gorsza - wadliwe. Zapisane na nich dane nie dają się odczytać ani kasować. Sprzedawcy nie przyjmują reklamacji, wskazując na ednotacje w opisie aukcji. Radzę wystrzegać się nie tylko podejrzanie tanich kart, ale również wszystkich innych, jeśli tylko sprzedający sugeruje, że może nie przyjąć reklamacji lub nie ma pewności co do sprawności produktu. [kilu]

Multitaeking newale

„Witam:) Mam pewien problem dotyczący PSP. Otóż gdy słucha się muzy, po naciśnięciu Select wychodzimy do manu, ale muza cały czas leci. No i właśnie tu jest problem. Po co mi ta opcja, skoro do jakiejkolwiek opcji nie wejdę, muza się wyłącza? (...) A tak z innej beczki. Kolega na oficjalnej stronie Memory Sticka widział, że są MS o pojemności 32 Gb:) I co Wy na to? Ciekaw jestem, czy to prawda. Jeśli tak, to pewnie kosztują tyle, co pół świata." [Bartek]

▶ **Problem** nie do końca dziełającej wielozadaniowości PSP nie tylko Ciebie intryguje. Niemal pewne jest, że Sony wyeliminuje go w kolejnych wersjach softu (mocy konsolce na pewno nie brakuje - wszak zdolna do tego są często znacznie słabsze palmtopy...), jednak na chwilę obecną jednoczesne przeglądanie zdjęć i słuchanie MP3 nie jest możliwe. A co z Memory Stickami? Oficjalnie, czysto teoretycznie standard ten pozwala na stworzenie karty o maksymalnej pojemności 32 MB. W tej chwili największe powszechnie dostępne MS Pro mają 4 GB (2GB w przypadku MS Duo), czyli tak jak napisałeś, 32 Gb. Mele "b" to bit, a nie bajt, chodzi więc o megabity – 32 Gbit to 4 GB, a takie karty można kupić od jakiegoś czasu. [kilu]

Save'y z Netu

„Droga Redakcjo! Jestem szczęśliwym posiadaczem konsoli PS2. Posiadam także pendrive'a i z nim związane jest moje pytanie. Czy jest możliwość, by na tym pendrive'ie zapisywać save'y ściągnięte z Internetu? Jeśli tak, to skąd je ściągać? Proszę o odpowiedź." [Michał "dyzio" Szymul]



▶ **Większość popularnych pendrive'ów** obsługuje wypuszczony przez Datela Action Replay Max (a także Max Evo). Umożliwia on m.in. robienie kopii zapasowych własnych save'ów i korzystanie ze stanów ściągniętych z Internetu. Oficjalna strona z save'ami, tnkami, kodami do AR i opisami produktów Datela znajduje się pod adresem www.codejunkies.com. Dodam, że wspominany program pozwala pendrive'ami obsługuje też inna urządzenia magazynujące, rozpoznawane przez PC jako dysk wymienny, np. niektóre aparaty cyfrowe, odtwarzacze MP3 i... PSP. [kilu]

Klatki dla Graczy

„Zastanawia mnie jedna rzecz, a mianowicie - jak to jest z tymi systemami (NTSC/PAL) i liczbą klatek. Czasem w Extrimie piszecie, że gra ma przełącznik 50/60Hz i włączając 60Hz gra działa w 60 fps-ach. Przecież logicznie myśląc nie ma to najmniejszego znaczenia, czy gra jest w PAL-u czy w NTSC - ma taką samą liczbę klatek, przecież tworcy gier nie stosowaliby takiej techniki, ze robią grę 60 fps na system NTSC, e wypuszczając ją na rynek europejski "okrajają" ją do 50 fps. Czy je dobrze rozumuję, czy jest w tym jakiś haczyk?" [PajonK]

▶ **Gry w PAL i NTSC** rzeczywiście wyświetlają obraz z różną częstotliwością, jednak przyczyną są nie zabiegi autorów, a różnice w obu tych systemach. PAL oferuje wyższą rozdzielczość (do 576 linii) i doskonalszy system kodowania kolorów, za to obraz w nim odświeżany jest z płynnością 50Hz (z taką częstotliwością zmieniają się wyświetlane na ekranie półobrazy, złożone z parzystych i nieparzystych linii, tworzące po zsumowaniu jedną pełną klatkę, których w sekundzie w PAL-u może być maksymalnie 25). Rozdzielczość w NTSC jest dla odmiany o kilkadziesiąt linii poziomych niższa (maks. 480), za to animacja jest o 20% płynniejsza - zamiast 50, mamy 60Hz, zamiast 25 - 30 pełnych klatek. Ta różnica jest często widoczna w grach. Za czasów PSX niektóre konwersje z NTSC posiadały czarne pasy na górze i u dołu ekranu. Do dziś spora część gier w PAL-u działa nieco mniej płynnie (czasem, jeśli autorzy się nie przyłożą, także nieco wolniej), ma za to wyższą rozdzielczość. Z uwagi na to powstał system PAL60. Jest to w zasadzie to samo, co NTSC, jedyną różnicą jest typowy dla PAL system kodowania kolorów. Z PAL60 kompatybilne są praktycznie wszystkie dostępne u nas TV. [kilu]

Rysunki na płytach

„SIEMA! MAM PROBLEM I POMYŚLAŁEM, ŻE MOŻESZ MI POMÓC. CHODZI O PS2 KONSOLA RYSUJE MI PŁYTY, ZARÓWNO ORYGINAŁY, JAK I KOPIE ZAPASOWE, ALE PŁYT AUDIO, FILMÓW I GIER NA PSX JUŻ NIE. KIEDY WKŁADAM PŁYTĘ I SZUFLADA ZASUWA SIĘ, WTEDY SŁYCHAĆ "SKRZYPIENIE", A NASTĘPNIE CYKANIE. ALE WSZYSTKO DZIAŁA POPRAWNIE. RYSY POWSTAJĄ OK 1,5 CM OD ŚRODKA DYSKU I NAJCZĘŚCIEJ TWORZĄ SIĘ W GRACH, W KTÓRYCH CZYTNIK MUSI PRACOWAĆ STALE (GTA, TEKKEN) "[...] [Głazek]

▶ **Wyłącz Caps Lock na dobry początek.).** Problem rysowania płyt nie jest nowy. Swego czasu na rynek trafiła cała partia Xboxów, w których czytnik powodował powstanie szeregu mikroskopijnych rysek na płytach. Twój problem wygląda nieco inaczej. Podejrzewam, że przyczyna leży w zabrudzeniu głowicy laserа. Być może przyczepił się do niej jakiś pyłek, który rysuje płyty. Powodem może być też złe skalibrowanie położenia głowicy. Jej prowadnica wyposażona jest w śrubkę, przy pomocy której regulować możemy w pewnym zakresie odległość głowicy od nośnika. Jeśli ta będzie zbyt mała, źle wywazone płyty mogą w specyficznych sytuacjach ocierać się o osłonkę soczewki lasera. Rozebranie czytnika przez kogoś obeznanego w temacie powinno rozwiać wszelkie wątpliwości. [kilu]

Porty

„Mam problem z PS2, model SCPH-39004. Sprawa jest taka: iz drugi port pada nie działa. Myślałem, że problem tkwi w samych portach, lecz po wymienieniu ich na inne nic się nie zmieniło. Usterka musi być gdzieś na płycie głównej - nie wiem, jak ją ziokalizować i wyeliminować. Słyszałem, że ten sam problem można łatwo naprawić w przypadku PSX-a, wystarczy jedynie zrestartować zworka." [kameleon88]

▶ **Wymiana portów** nie ma prawa pomóc, gdyż nie ma w nich żadnej elektroniki, która mogłaby ulec uszkodzeniu (co prawda styki mogą ulec zaśniedzeniu, jednak są to przypadki ekstremalne). Przyczyna leży prawdopodobnie w bezpiecznikach na płycie głównej (czarne elementy o oznaczeniu PS). Należy zlokalizować uszkodzony element przy pomocy miernika i wymienić go na sprawy, ewentualnie zmostkować przy pomocy kawałka drutu. To ostatnie MOCNO odradzam - oryginalny bezpiecznik nie uszkodzi się bez powodu, więc jego ominięcie może doprowadzić do spalenia całej konsoli. Najlepiej naprawę powierzyć serwisantowi. Jej koszt nie powinien przekroczyć 20 zł, pod warunkiem, że usterka nie jest poważniejsza (co niestety jest możliwe). Czasem przyczyna leży zupełnie gdzieś indziej - bywa, że port blokuje nieoryginalna karta pamięci albo sam pad, jeśli to coś mało firmowego. [kilu]

PSP powraca

„Cześć! Planuję zakupić PSP w najbliższej przyszłości i mam w związku z tym kilka pytań.
1. Sprzedawcy na Allegro piszą, że tylko handhelds z Japonii mają wyświetlacze firmy Sharp. Czy to prawda?
2. Czy kupując wersję japońską będę miał problem z kupnem odpowiedniej przejściówki na europejskie gniazdko do zasilacza?
3. Tsoratycznie lepiej chyba kupić konsolkę z Japonii, która należy do tego samego regionu, co Polska, zatem filmy z Europy powinny chodzić bez zarzutu, zgadza się?" [małolo]

▶ **Podobnych pytań** wciąż dostajemy dość dużo. Spieszę więc z pomocą.
1. Wszystkie PSP posiadają wyświetlacze marki Sharp, niezależnie od regionu i kraju, w jakim wyprodukowano konsolkę. W przypadku najstarszych modeli z Japonii istnieje największa szansa na trafienie na uszkodzone piksele, jednak zdarzają się one też w pozostałych egzemplarzach. Radzę się tym nie przejmować - kilka rozrzuconych po całym ekranie punkcików, widocznych tylko w specyficznych sytuacjach (np. na czarnym ekranie) w niczym nie powinno przeszkadzać. Jeśli przeszkadza - Sony lub sprzedawca powinien wymienić konsolę na model pozbawiony wad.
2. Konsole z Japonii i USA posiadają uniwersalny zasilacz, pracujący z napięciem z zakresu 110-230V. Wystarczy dokupić do nich najzwyklejszy kabel zasilający, taki sam, jak ten dołączony do PS2 czy Xboxa.
3. Na temat filmów krążą przeróżne historie. Faktycznie wygląda na to, że Europa i Japonia znajdują się w tym samym regionie, spotkałem się jednak z przypadkami braku

ISSN 1644-1125 INDEX 372129
Wydawca:
Orenda Invest
40-213 Katowice,
ul. Markiefki 33/32
ROK 5 • Numer 1/2005 (8)
Adres Redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 2585064
Redaktor Naczelny:
Przemysław Ściersk; sciera@psxextreme.pl

Redakcja:
Tomasz Staroń (Star), Jakub Szarleja (KILu), Marcin Teller (Myszaq), Michał Wiesner (pLaYmAn), Marcin Kosman (Koso), Michał Mazur (Mazzi), Maciej Żmuda-Adamski (Kali), Artur Salwarowski (Mutti), Artur Władarczyk (Shiva), Jowita Zegdańska (Yahka), Łukasz Szewczyk (Loser), Tomasz Kozieł (HIV), Przemysław Małecki (M@lk), Mariusz Ludwiński (Nema), Łukasz Kujawa (Dżuja), Damian Matyasik (Mashter), Amer, Konsalite, Sojer

Projekt graficzny i DTP
Magdalena i Przemysław Ściersey oraz Andrzej Błaszczyk i Mariusz Wawrzyk
Rysunki
Nie ma rysunków :)
Korekta tekstów
Aneta Majdura, Marcin Kosman
Inspektor kontroli technicznej
Bartek Majewski (Kujat)

Numery archiwalne:
Aneta Majdura
oneta@psxextreme.pl
prenumerata@psxextreme.pl
tel.(0-32)258-50-64
fax (0-32) 2010325 w 329
Dyżury:
wtorek godz. 13-15,
czwartek 9-11

Druk: Tolek
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zrodukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki fumowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

kompatybilności. Być może część znajdujących się na rynku filmów posiada lepsze zabezpieczanie i działa tylko na konsoli pochodzącej z tego samego kontynentu. [kilu]

TV w kolorze

„Mam problem z telewizorem. Przenosiłam go od kolegi i teraz jest coś nie tak z kolorami - część ekranu jest zielona, część różowo-fioletowa. Nie ma znaczenia, czy gram na konsoli, czy oglądam telewizję. Co się mogło stać?" [Michalj]

▶ **Są dwie możliwe przyczyny.** Pierwsza wiąże się z namagnesowaniem maski kineskopu i można ją w stosunkowo prosty sposób wyeliminować. Wystarczy odłączyć TV z gniazdka, po czym kilka razy włączyć go głównym włącznikiem. Słyszalne wówczas "pstryknięcie" powinno po kilku próbach rozmagnasować maskę. Jeśli to nie pomoże, poskutkować może zbliżania do kineskopu lutownicy transformatorowej, włączania jej i powolne oddalanie, połączone z załączaniem w powietrzu kół. Rozmagnesować ekran można też serwisant, przy pomocy specjalnej siatki nakładanej na telewizor. Przyczyną namagnesowania ekranu jest silne pole magnetyczna, np. z głośnika, innego telewizora lub odkurzacza. Drugą możliwą przyczyną, wywołującą takie objawy jest uszkodzenie maski kineskopu, powstałe w wyniku jakiegoś wstrząsu, uderzenia. Jest to niestety usterka nie do naprawienia. [kilu]

"Easter Eggi" w TV

„Przeczytałem w Necie, że w każdym TV jest coś takiego jak menu serwisowe i za mozna nim poprawić obraz. Znalazłem odpowiedni kod, ale zamiast poprawy jest dużo gorzej. Obraz jest blady i niestry. Jak to naprawić, help!" [maison]

▶ **Niech ten list będzie przestrogą** dla wszystkich Czytelników. To prawda, większość telewizorów posiada ukryte menu serwisowe, pełna różnych tajemniczych opcji. Przygotowano je z myślą o serwisantach, którzy po naprawie muszą skalibrować telewizor. Normalny użytkownik nie powinien z niego korzystać, gdyż może się to skończyć jak w opisanym przypadku. W tej chwili pomóc może tylko serwis. [kilu]

Tania znaczy gorsze

„Oglądałam w sklepie nia-dla-idiotów telewizory. Zdecydowanie najładniejszy obraz miały plazmy, LCD wypadały przy nich blado. Tylko dlaczego niektóra z plazm kosztują 6-8, a inna niamal 20 tysięcy złotych? Nie zauważyłem różnicy w jakości obrazu." [Andri]

▶ **Tańsze telewizory plazmowe** generują co prawda przepiękny, krystalicznie czysty obraz (pod warunkiem podłączenia do źródła o odpowiedniej jakości), jednak ich wadą jest niska rozdzielczość obrazu - zaledwie 480 linii poziomych. Dla porownanie, większość gier w PAL-u i filmy na DVD generują obraz złożony z 576 linii, jedynie tytuły w NTSC mają ich 480. Dopiero plazmy za przynajmniej kilkanaście tysięcy zł posiadają ekrany HDTV, zdolne do wyświetlania obrazu w rozdzielczości 720p i wyższej (czasem nawet 1080p), co będzie kluczowym elementem w grach na nową generację konsol. [kilu]

Reinkarnacja pikseli?

„Czy da się przed zakupem PSP sprawdzić, czy ekran zawiera uszkodzone piksele? A jeśli tak, to czy da się ja naprawić?" [anonimowy mail]

▶ **Nie istnieją programy,** które wykrywałyby martwe piksele. Można ja natomiast znaleźć samodzielnie, w czym pomagają dostępne w Sieci zestawy tapet w podstawowych kolorach (np. PSP Dead Pixel Checker), kompatybilne z każdą z wersji PSP. W wykrywaniu i - teoretycznie - naprawia uszkodzonych pikseli mogą też pomóc dwa programy, dostępna pod adresem http://pspupdates.qj.net, w dziale Homebrew/Applications. Dead Pixal Help to zapętlający się filmik (wrzucamy go do katalogu MP_ROOT/100MNV01/), który dzięki migotaniu teoretyczne może sprawić, za wadliwe punkty będą mniej widoczne. Podobną rolę pełni (działający tylko z firmware w wersji 1.5) program Alexmaa Singla Pixel Fixar, z tą różnicą, za w jego przypadku miga nie cały ekran, lecz pojedynczy, wybrany przez nas piksel. Szansa, że uda się w ten sposób usunąć martwe piksale jest jednak minimalna, szczególnie że duża ich część to w rzeczywistości podświetlone przez wyświetlacz pyłki, znajdujące się na jego powierzchni. [kilu]

Online X360

„Czy można Neostradę podłączyć bezpośrednio do Xboxa 360, jako ze TP SA z Neostradą dają modemy na łączu USB?"

▶ **Oczywiście nie można** tego zrobić przy modemie USB. Konieczny jest router z wbudowanym modemem do Neostrady - wtedy tak. Albo więc zakup odpowiedniego routera z modamem w TPSA przy podpisywaniu umowy o Neostradę (z reguły jednak takich nie mają, awentualnie się nie opłaca), albo zakup takiego urządzenie w sklepie czy na Allegro (300-350 zł).

Elcidi

„Ostatnimi czasy postanowiłem trochę urozmaicić moje wrażenie audio-wizualne czerpana podczas gry na PS2. Cieszę się urokami dźwięku dolby w swoim pokoju, został tylko zakup nowego TV. Mój wybór padł na LCD, maksymalnie 20-calowy (ze względu na cenę - na większy obecnia mnia nie stać). Myślałem również nad 32-calowym panoramicznym kineskopem, lecz ta opcja raczej odpada ze względu na gabaryty. Po przeczytaniu Waszej zapowiedzi Need for Speed MW w PE#98 nabrałem obaw. Piseliscie, ze telewizory na stoisku EA na GC 2005 podczas gry "lekko" smużyły. Stąd moje pytanie - czy wszystkie telewizory LCD mają ten mankament i czy jest to berdzo uciążliwe podczas grania? Czytam Was od 3 numeru (z małą przerwą) i mam do Was pełna zaufanie)." [Bart z Mikołowa]

▶ **Smużenie ekranów LCD** było ogromnym problemem kilka lat temu, gdy technologia ta raczkowała. Obecnie mocno ją dopracowano, w związku z czym dobrej klasy ekrany LCD generują dobrej jakości obraz (smużenia jest wciąż dostrzegalna, ala można się do niego przyzwyczaić). Gorzej jest z tymi mniej markowymi - tu obraz jest ogólnia gorszy. Wadą wszystkich LCD (jej intansywność zalazy od klasy ekranu) jest nie tylko smużenie. Wyświetlacze tego typu posiadają jedną, natywną rozdzielczość, do której skalowane są wszystkie inne. W przypadku mniejszych, tańszych ekranów jest to 640x480 (tyle samo, co standardowa rozdzielczość NTSC i o 1/6 mniej, niz PAL). Piksela są wówczas bardzo duze i wyraźnie widoczne, a obraz poszarpany (szczególnie, jeśli źródło jest w PAL-u). Lepsze większe wyświetlacze oferują rozdzielczości 1366x768 - tu obraz wygląda duzo lepiej, jest bardziej miękki. Dodatkowo ekrany takie pozwolą na wyświetlania materiału w HD (przez wajścia component lub VGA). Niezależnie od wszystkiego radzę Ci wystrzegać się TV z matrycą 640x480 (pamiętaj, by sprawdzić w dokumentacji TV jej rzeczywistą rozdzielczość). Lepiej już kupić większy TV z kineskopem (jakość obrazu z PS2, TV i filmów DVD będzie O NIEBO lepsza), a na LCD przesiąść się w przyszłości, gdy technologie pójdzie do przodu, a ceny spadną. Na koniec - czy naprawdę nie jesteś w stanie dokładać na lepszy, większy ekran? 20-calowa panorama będzie mieć wysokość mniejszą, niz standardowy TV 17-calowy. To naprawdę mało. Najlepiej przejdź się do dużego sklepu RTV i obejrzyj "w realu" kilka różnych wyświetlaczy LCD. Możesz wziąć za sobą konsolę - poważni sprzedawcy nie robią problemu z jej podłączeniem do upatrzonego przez klienta odbiornika. [kilu]

Siostry z FFX

"Trzy siostry z FFX - mam mały problam z tym Aeonem. Mianowicie, gdy udaję się na Mushroom Road w drodze do dawnego centrum dowodzenia, wpadam na nia i nia mam możliwości ucieczki. Nie mam szans ich pokonać, bo startują z pełnymi paskami Overdrive. Jestem po walce z Yunalescą, mam Airshipa, a idę tam po miecz dla Aurona. Co mam zrobić?" [BombeL, forum PE]

▶ **Możesz wymienąć** szarżujące na Ciebia siostry - przeda wszystkim nie wciskaj X, kiedy Cię dotkną, gdyż to inicjuje walkę. Jazali masz już Airshipa, to wyjdź za Mushroom Road, a następnie cofnij po miecz dla Aurona. Ostatecznie możesz zapłacić swojemu Yojimbo, aby ich zlikwidował. Aby mieć szansę przywołania Yojimbo, musisz mieć w drużynie kogoś, kto posiada w broni Initiative. Po rozpoczęciu walki podmień Yunę na ową postać, przywołaj Yojimbo i... licz na szczęście :). W zupełnej ostateczności jakieś pół miliona powinno wystarczyć mu na załatwienie sprawy. [Play]

Burek nie słucha

"Cześć, mam problem z grą Haunting Ground. Po wsadzeniu kwiatów do wazonu i odpędzeniu moli otwierają się drzwi. W pralni schodzę na dół, za siatką widzę klucz do biurka w bibliotece. Daję psu komendę "szukaj", a kundel tylko stoi i szczaka. Co zrobić? Do tego wszystkiego zjawia się ten kretyn Debilitas i ginę, bo pomieszczania jest zbyt małe, aby mu uciec. Pomocy!" [TOMEK, forum PE]

▶ **Jeżeli pies** nie wykonuje Twoich komend, to musisz go zbeształ za jego nieposłuszne zachowanie. W tym celu wciśnij po prostu kilkakrotnia <, a następnia ponownie wydaj komendę "szukaj". Debilitas zjawia się w różnych miejscach w różnym czasie - jeżeli zaskoczył się w tym miejscu, oznacza to jedynia tyle, że miałeś pecha :). [Play]

Mortal Problem

"Nie wiem, jak wskoczyć po artefakt po zabiciu Barako w grze Mortal Kombat. Shaolin Monks. W tej świątyni muszę zdobyć umiejętność, żaby się tam dostać, ale nigdzie nie mogę jej znaleźć - mogę liczyć na jakąś podpowiedź?" [KheeD, forum PE]

▶ **Przede wszystkim** należy wrócić do Wu-Shi. Dojdź do miejsca, gdzie wczesniaj był pożar (teraz już go nie będzia) i wskocz na dach budynku. Następnia musisz iść po murze w prawo, aż Twoim oczom ukaże się posąg - rozwal go, a na dola czekać będzie na Ciebia nowa umiejętność. [Play]

Kostka NTSC

"Mam GC za USA bez kabli i pada, tylko samą "kostkę". Co muszę mieć żeby wszystko mi chodziło w 100%? Czy muszę mieć jakiś specjalny zasilacz?" [abuhasan, mail]

▶ **Potrzeby Ci będzie** (oprócz pada i memorki) zasilacz w warsji europejskiej, działający z napięciem 230V. Mógłbyś zastosować zasilacz z Japonii lub USA, ala wówczas potrzebowałbyś transformatora, zmieniającego napięcia na 110V. Odrębna kwestia to sygnał generowany przez kostkę. Aby mieć kolorowy obraz, musisz mieć TV obsługujący tryb NTSC. GC z USA nie posiada wyjścia RGB (ma za to S-Video, którego brakuje w PAL-owskiej Kostce), w związku z czym zastosowanie takiego kabla nie wchodzi w grę. [kilu]

USB w Xboxie

"Wiem, za gniazda padów w Xboxie to USB o zmienionym kształcie. Czy da się w związku z tym podłączyć do nich np. mikrofony do PS2 (oryginalne do Karaoke Revolution są nie do zdobycia), przez specjalną przejściówkę?" [mail]

▶ **Rzeczywiście, gniazda** ta to USB. Niestety mikrofony ani inna akcesona na USB nie będą działały w grach. Powód? Niezgodność tego typu urządzeń ze specyfikacją, którą spełniać muszą wszystkia kontrolary do Xboxa. Póki co nie ma na to rady. [kilu]

Problem roma

"Utknąłem w grze Shadow of Roma w misji "Following Cicero". Muszę iść za Cicero i zrobić coś w Senacie, ala problem w tym, że nia mogę do niego wejść, bo przejścia blokują legioniści." [Tadzik, Jalcz-Laskowice]

▶ **Aby dostać się do Senatu** musisz w pierwszej kolejności udać się na forum, aby namówić ludzi do strajku przed Senatem. Wejdź na trybunę i przemów do zgromadzonych (" I have important words for you, citizens!" -> "Pease, friends, let's just calm ourselves!" -> "The Senate ia to blame for this calamity!" -> "Tharefore" -> "Why? Why do you not storm the Senate House?"), a tłum uda się pod bramy Senatu (i Ty wraz z nim). Teraz korzystając z nieuwagi zagadanego strażnika wejdź przez drzwi do ogrodu. Dróżką powinien przechodzić Cicero, którego musisz cały czas śledzić jednocześnie uważając, aby Cię nie nakryli. [Play]

"Nie potrafię przejść misji/testu na gladiatora w grze Shadow of Roma na początku drugiego rozdziału. Staram się jak mogę, a tako kolo mówi: "I ty chcesz nazywać siebie gladiatorem?" [Rico, GG]

▶ **Test na gladiatora** podzielony jest na kilka pojedynków. Wsłuchaj się uważnie, co przed walką mówi Ci Sextus - chca on zobaczyć w każdym pojedynku inny styl walki. I tak w jednej walce musisz odcinać kończyny przeciwnikom, natomiast w innej wykazać się umiejętnością posługiwania dwurącznymi broniami. Jeżeli wypełnisz wszystkie jego barbarzyńskie zachcianko, wkrótce zostaniesz gladiatorem. [Play]

Czarny grzejnik Sony

„Siema. Niedawno kupiłem sobie PlayStation 2. Wszystko chodzi, tylko że konsola robi się po kilkunastu minutach dość ciepła. Ciepła jest tylko z lewej strony, patrząc od paska (prawa, tam gdzie są płyty, jest OK). Także zasilacz chłodny nia jest. Czy to wpływa na elektronikę konsoli czy coś? Czy to znaczy, że jest wadliwa i trzeba ją naprawić lub wymienić? Pozdrawiam całą redakcję Waszego zawalistego pisma i proszę o odpowiedź." [anonimowy mail]

▶ Wszystkie konsola podczas pracy nagrzewają się i jest to zjawisko całkowicia normalna. Co prawda na rynku znalazła się seria peesdwójek z wadliwym układem chłodzenia, jednak w ich przypadku objawy były inna - konsola robiła się gorąca, w końcu wieszała się. Na Twoim miejscu niczym bym się nia przejmował. [kilu]

Przysłano z Meksyku

"Gram w Total Overdose, doszedłem do misji „Kill tha Bull" i zacząłem się. Dotarłem do areny, ale nie mogę się dostać na jej środek. Pomocy, co robić?" [Mika, Wrocław]

▶ **Po wejściu na trybuny** od razu skręć w lewo, na końcu znajdują się drzwi, za nimi natomiast schody prowadzące na wyższą kondygnację. Na górze skorzystaj z drabiny, po czym po linia zjedź na drugą stronę. Pokaza się Cesar Morales, który po chwili ucieknie po schodach na dół. Biegnij dokładnie tą samą drogą co on, a w końcu dotrzesz na środek areny. [Play]

Problemy bogów wojny

"Jak pokonać drugiego bossa, wielkiego Minotaura w grze God of War? Walczę, walczę i wydaje się być on nia do pokonanie". [Garcon, forum PE]

Pila

▶ **Z pewnością** masz na myśli walkę w lokacji "The Challenge of Hades" Mam nadzieję, że zbierałeś czerwony orbsy, za pomocą których możesz ulepszyć swoje bronie i jednocześnie uzyskiwać nowe mocniejsze ataki W innym wypadku będzie bardzo ciężko Do rzeczy tuż po rozpoczęciu walki pakuj w niego najmocniejsze combosy, jakie znasz, jednocześnie unikając jego ataków Wszystkie można zablokować, z wyjątkiem uderzenia w ziemię Gdy z dziur w jego zbroi zacznie wydobywać się ogień, będzie to znak, że niedługo padnie A wtedy nad jego głową pojawi się kółko - podbiegnij do niego i wciśnij ●, a następnie kręć lewą gałką analogową w wskazanych kierunkach Po chwili będzie stał przez kilkanaście sekund oszołomiony - to jest moment, aby dostać się na półkę znajdującą się w głębi ekranu i skorzystać z dźwigni Ognisty pal uderzy w zbroję Minotaura Powtórz całe akcję ponownie, lecz uważaj, gdyż teraz przeciwnik będzie wykonywał inne ataki Bardzo łatwo wpakować serię ciosów w momencie, gdy kwiczy on parę sekund po zianiu ogniem Wystarczy odejść kawałek od niego, a będzie próbował usmażyć Cię żywcem - wtedy blok szybki podjazd do niego i zabójcze combosy Gdy dostanie drugi raz ognistym palem, pokaza swoją prawdziwe oblicze Teraz zeskocz szybko na dół i nawalaj w niego do upadłego Blokuj i atakuj najmocniejszymi combosami Jeżeli masz wypełniony cały pasek, użyj Rage of The Gods (L3+R3) Jeżeli to jeszcze nie wystarczy, wspomóż się Poseidon's Rage W końcu Minotaur ponownie stanie oszołomiony, a Ty po raz ostatni skorzystaj z dźwigni [Play]

"Doszedłem do lokacji "The Challenge of Hades" i mam problem w labiryncie Wytłukłem wszystkich z pierwszego i drugiego piętra, a drzwi nadal się nie otwierają! Co robić? Może to jakiś błąd programistów?" [Bombaj, e-mail]

▶ **Żaden błąd programistów,** zapewniam Cię Z pewnością nie zabiłeś dwóch ostatnich przeciwników do których wejście blokuje uderzający klocek, tuż przy końcu Zauważ, że za każdym trzecim uderzeniem klocek bardziej się chowa - w tym właśnie momencie musisz wskoczyć do trudno dostępnej komnaty, w której znajdziesz ostatnie dwa demony Po ich zabiciu drzwi staną przed Tobą otworem [Play]

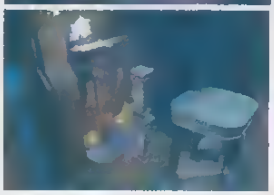
"Utknąłem w God of War Jestem na pustyni zatraconych dusz i nie wiem nie potrafię odnaleźć trzech Syren Ta pustynia wydaje się być nieskończenie długa! Proszę o pomoc, bo zwariuję " [Valentino, Łódź]

▶ **Nieskończenie długa?** To tylko złudzenie widoczne błądzisz w kółko - często kamera zmienia swą pozycję, przez co można odnieść takie wrażenie Odnalezienie Syren nie jest takie łatwe, ale jeżeli wiesz, w jakich miejscach lubią się kręcić, to pójdzie z górki Pamiętaj, że jeżeli tylko usłyszysz śpiew jednej z nich, to znak, że znajduje się ona gdzieś niedaleko Wtedy wystarczy podążać za jej głosem, a w końcu ją zobaczysz Pierwsza z nich stoi tuż przed świątynią znajdującą się we wschodniej części pustyni Po drugą musisz wrócić się do posągu Ateny przy wejściu do pustyni, a stąd na północ (zauważ, że jak przejdziesz kawałek, zmieni się widok kamery - wtedy będziesz musiał już iść na wschód) - usłyszysz śpiew kolejnej Syreny Mniej więcej na północ od niej znajdują się ruiny, gdzie kręci się ostatnia z trzech Syren Jako ciekawostkę dodam, że wcale nie musisz z nimi walczyć wręcz – wystarczy, że użyjesz zdolności ciskania błyskawicami, którą zdobyłeś w poziomie "Rooftops of Athens" Jeżeli masz już Zeus's Fury podniesione do drugiego levelu podbiegaj tuż za Syreną i strzelaj silniejszą, naładowaną błyskawicą (wciśnij i przytrzymaj L2, a następnie przytrzymaj chwilę $). Po kilku strzałach pojawi się nad nią kółko - wtedy podbiegnij do niej i użyj takowego, a brutalnie ją wykończysz Po załatwieniu wszystkich Syren nie idź jeszcze do nowo otwartego przejścia - poszwendaj się po pustyni, bo jest tu do otwarcie kilka skrzyń (zdaje się, że 9), która zawierają czerwone orbsy [Play]

"Mam wielki problem z uratowaniem Wyroczni w Temple of the Oracle w grze God of War. Nie mam pojęcia, jak to zrobić, bardzo proszę o jakieś wskazówki!" [Verb e-mail]

▶ **Wystarczy trochę pogłówkować,** jak ustawić dwa posągi, aby dostać się na bluszcz znajdujący się nad małym basenikiem wypełnionym wodą. Rozwiązanie jest proste najpierw zepchnij jeden z posągów na końcu konstrukcji - jest to miejsce, w którym (jeżeli wciśniesz R2) kamera najedzie na dziewuchę. Teraz zrzuć drugą statuę w tym samym miejscu, tak aby znalazła się na pierwszej. Zeskocz na dół i przesuń oba posągi obok wspomnianego basenu z wodą. Teraz wskocz na niski





daszek, a następnie na konstrukcję obok Z tego miejsca skocz na przestawione posągi, a z nich na zarośnięty bluszczem mur. Gdy dojdziesz do pierwszej turbiny, zobaczysz scenkę, która pokaże Ci Twoją dalszą drogę. Uwaga masz tylko 70 sekund na pokonanie toru przeszkód i uratowanie Oracle! Szybko ale ostrożnie przeskocz przez turbiny kiedy te chwilowo się zatrzymają. Na końcu muru (pamiętaj, że możesz skakać w bok i do góry - to znacznie pomaga w zmieszczeniu się w określonym czasie) wskocz na półkę, a z niej na kolejny mur porośnięty bluszczem. Wdrap się wyżej i skocz na linę (musiał użyć podwójnego skoku). Rozhuśtaj się na linie za pomocą kółka i przeskocz na kolejną półkę. Tam uważnie przejdź po drewnianych, krętych belkach, a następnie skocz na kolejną linę. Rozkołysz się i przeskocz na tackę, którą trzyma posąg Ateny, a z niej już prosto do Oracle. Po kilku próbach na pewno dasz sobie radę, bo w gruncie rzeczy nie jest to aż takie trudne, jak początkowo może się wydawać. [Play]

"Mam problem ze wspaniałą grą, jaką niewątpliwie jest God of War. Doszedłem już do kłótni i muszę zdobyć dwie naszyjniki bogiń. Odnalazłem jeden z nich, ale znajduje się on za kratami. W jaki sposób mogę go zdobyć?" [Lemar, forum PE]

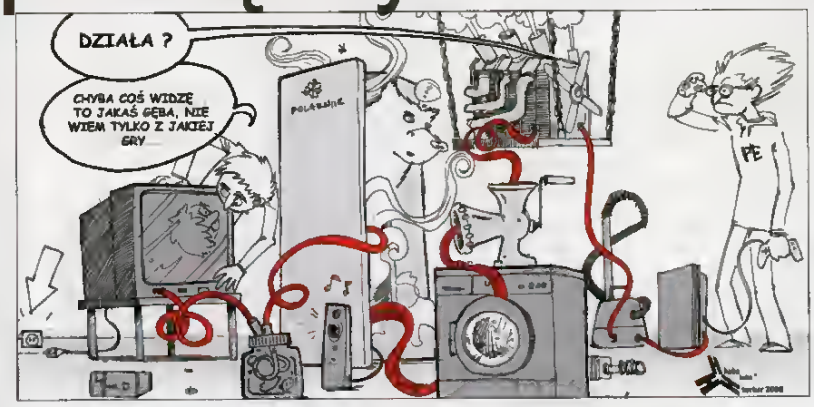
▶ **W pomieszczeniu,** w którym jest naszyjnik Hery, znajdują się wielkie głazy o różnych kształtach. Musisz je wszystkie umieścić tuż pod kratami w sposób, aby zakryły całą ścianę. W pierwszej kolejności przesuń najmniejszy głaz gdzieś dalej, bo nie będzie on zupełnie potrzebny. Następnie przesuń podłużny kamień tuż pod kraty, po prawej stronie. Teraz umieść fragment głazu w kształcie cyfry "7" na środku pomieszczenia, po czym skorzystaj z kręciołka, obracając w ten sposób kamień o 180 stopni. Przesuń ten fragment na koniec ściany, po lewej stronie. W identyczny sposób obróć kamień przypominający cyfrę "5" o 90 stopni, a następnie umieść go po prawej stronie układanki. Kamień w kształcie literki "T" przekręć również o 90 stopni i umieść go w samym środku reszty fragmentów. Ostatni kamień przesuń w wiadome miejsca, a przejście stanie przed Tobą otworem [pLaY]

"Przeszedłem prawie całą grę God of War. No właśnie, "prawie". Problem w tym, że nie mogę poradzić sobie z ostatnim bossem - Aresem! Czy mogłbyście podać jakąś taktykę na tego kolosa?" [Obi, Wrocław]

▶ Pojedynek z Aresem jest długi i ciężki, a co najważniejsze, podzielony na trzy części. Nawet nie dopuszczam do siebie myśli, że nie masz podniesionego do ostatecznego levelu broni Blade of Artemis. W pierwszej fazie walki praktycznie wszystkie ataki możesz spokojnie zablokować. Wszystkie oprócz dwóch. Gdy tylko podniesie wysoko młot i będzie chciał Cię nim uderzyć, czym prędzej zrób prawą gałką analogową unik. Drugim atakiem nie do obrony są ogniste fireballe, którymi strzela kilka razy podczas walki. Wtedy również turlaj się na wszystkie możliwe strony, aby uniknąć obrażenia. Wszystkie inna ataki blokuj, po czym szybko podbiegaj do przeciwnika i częstuj go serią krótkich, ale mocnych ciosów. Używaj także dość często Poseidon's Rage - również w momencie, gdy będzie chciał uderzyć Cię młotem (uderzenie nie do zablokowania). Po wpakowaniu w niego kilku serii upuści on zdrowie i magię, także paski będziesz miał co parę chwil uzupełniane. W końcu przeciwnikowi zostanie mało energii i pojawi się nad jego głową kółko - wciekaj je cały czas, po czym wskocz na jego głowę i wciśnij dwa losowo generowane przyciski. Akcja przeniesie się do domu Kratosa, gdzie Twoim zadaniem będzie uratować żonę i dziecko, odpierając szturm klonów. W tej fazie walki podstawą jest używanie Poseidon's Rage i wykonywanie jak najmocniejszych serii uderzeń. Aktywuj także Rage of the Gods, a jeżeli podniosłeś bron Blade of Chaos do ostatniego, piątego levelu, to podczas działania "gniewu" będziesz mógł korzystać z ataków magicznych, a pasek z magią w ogóle nie zmaleje. Jeżeli zajdzie taka konieczność, podbiegaj do żony i wciśnij ●, aby oharować jej trochę swojej energii. Po tym starciu ponownie skrzyżujesz miecz, po raz ostatni już, z Aresem. O dziwo ta finałowa faza walki jest łatwiejsza od pierwszej. Wystarczy trzymać cały czas wciśnięty blok, a gdy przeciwnik wykona serię uderzeń, wtedy w odpowiednim momencie należy wyjść z kontratakiem najlepiej non-stop L1+# [Play]



Jak podłączyć konsolę



Z pozoru telewizory nie zmieniły się od lat - kolorowe telewizje, popularne u nas od dwóch dekad, od kilkunastu lat nadawane jest w podobnym standardzie. Dla odmiany postęp, jaki dokonał się w świecie elektronicznej rozrywki jest ogromny. Pierwsze, prymitywne konsole podłączane były do TV kablem antenowym, tymczasem dziś do wyboru mamy cały szereg standardów i interfejsów. O ile do niedawna mało kto zaprzątał sobie tym głowę (przeciętnemu użytkownikowi wystarczył cinch, bardziej wymagający używali kabla RGB), tak teraz, gdy popularność zdobywają telewizory wykonane w zupełnie nowych technologiach, a producenci zapowiedzieli nową generację konsol, problem nabiera realnych kształtów. Abyście się w tym nie pogubili, postanowiłem przygotować krótki przegląd popularnych interfejsów.

Cinch

Do niemal wszystkich popularnych konsol dołączany jest kabel kompozytowy (Composite) z trzema końcówkami RCA, czyli popularny cinch (nazwa "chinch" jest błędna). Za wyświetlany na ekranie obraz odpowiada w jego przypadku tylko jeden przewód. Z tego względu na jego jakość wpływ





ma wiele czynników - konstrukcja konsoli (tu dużą przewagę ma Xbox, trochę słabiej radzi sobie GC, w przypadku PSone, PS2 i DC jest ZNACZNIE gorzej), klasa telewizora i jakość samego kabla. W zależności od nich, obraz może być kiepski lub całkiem niezły, jednak do ideału zawsze będzie daleko. Typowe jego cechy to poszarpane krawędzie kontrastowych obiektów i "pływające" kolory, widoczne tym lepiej, im większy mamy TV. Cinch ma jeszcze jedną wadę - jeśli przesyłamy nim sygnał NTSC, telewizor musi obsługiwać ten standard. W przeciwnym razie obraz będzie czarno biały.

S-Video

Zdecydowanie lepszą jakość oferuje S-Video, znany też pod nazwami Super Video, Y/C Video oraz S-VHS (ta ostatnia jest niepoprawna, pomimo że widnieje niekiedy nawet na różnych produktach). Wadą tego standardu jest jego mała popularność (niewiele, szczególnie starszych TV posiada odpowiednie wejście) oraz podobnie jak w przypadku





Composite podatność na zakłócenia (duże znaczenie ma jakość kabla). Sygnał przesyłany jest dwoma przewodami odpowiedzialnymi za luminancję (jasność) i chrominancję (odcień, nasycenie). Na jakość obrazu ogromny wpływ ma konstrukcja telewizora. Do odbioru sygnału NTSC niezbędny jest TV obsługujący ten standard.

RGB SCART

Ostatnim z popularnych interfejsów jest RGB, przesyłany do TV za pośrednictwem złącza Scart (Euro). Oferuje on zdecydowanie najlepszą jakość z opisanej do tej pory trójki (choć S-Video zbytnio mu nie ustępuje), jest też stosunkowo odporny na zakłócenia. W jego przypadku oddzielnie przesyłane są poszczególne składowe kolorów (czerwony, zielony, niebieski) oraz sygnały



synchronizacji. Nie ma znaczenia format, w jakim przesyłany jest obraz (pojęcia PAL/NTSC tu nie istnieją, gdyż kolory nie są w żaden sposób zakodowane) - telewizor i tak go obsłuży. Z tego powodu kabel RGB jest popularny wśród posiadaczy telewizorów bez obsługi NTSC.

Sony i Macrovision

Niektóre konsole wplatają w sygnały Composite i S-Video zabezpieczenie Macrovision. Uniemożliwia ono zgranie takiego obrazu np. na magnetowid. Macrovision nie da się zastosować w przypadku RGB, w związku z czym Sony wpadło na pomysł... zablokowania możliwości oglądanie DVD w przypadku tego kabla. Sposobem na ominięcie tego "genialnego" zabezpieczenia jest przeróbka konsoli lub zastosowanie Action Replaya. Niektórzy producenci akcesoriów do PS2 oferują specjalne kable SCART pozwalające na oglądanie filmów na DVD w kolorze. Taki kabel zasługuje na uwagę tylko wówczas, gdy znajduje się na nim przełącznik trybów RGB/DVD. W przeciwnym razie jest to zwykły Composite z końcówką Euro, którego nie polecam.

Euro SCART - nie tylko RGB



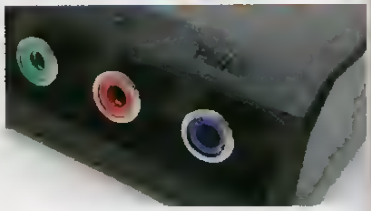
A jak to wygląda od strony hardware'u? Większość z Was wie, jak wygląda złącze dla kabla Composite (gniazdo RCA) i S-Video (małe okrągłe gniazdko z zazwyczaj czterema otworami). Nie jest to jednak jedyny sposób na podłączenie tych interfejsów do TV. Znajdujące się w większości telewizorów złącze Euro (SCART) pozwala na podłączeń kabla Composite za pomocą specjalnej przejściówki, zwykle dołączanej do konsoli. Wciąż jednak będzie co Composite, a nie RGB (spotkałem się z wieloma osobami myślącymi, że zastosowanie takiej przejściówki w magiczny sposób przekształci sygnał w RGB). Jeśli TV posiada dwa gniazda Euro, do drugiego z nich zazwyczaj da się podłączyć za pomocą specjalnej przejściówki kabel S-Video. Tu kryje się kolejna pułapka - nie każdy TV na to pozwala, w dodatku spora część znajdujących się na rynku przejściówek przekształca sygnał S-Video w gorszy jakościowo Composite. Jeśli taka przeróbka działa w obu znajdujących się w TV złączach Euro, prawdopodobnie właśnie z czymś takim mamy do czynienia.

Warto też wiedzieć, że najstarsze telewizory ze złączem Euro mogą nie posiadać wejść sygnału RGB (po podłączeniu do takiego TV konsoli kablem RGB ekran pozostanie czarny, bądź też sygnał przesłany zostanie jako Composite). Wówczas pozostaje skorzystanie z przejściówki cinch-Euro.

Component

Istniejącym na rynku od dawna, lecz popularnym tylko wśród miłośników kina domowego (i w zastosowaniach profesjonalnych, np. w studiach nagraniowych) standardem jest Component. Złącze to ma postać trzech wtyków/gniazd RCA, którymi przesyłany jest sygnał luminancji oraz informacje na temat różnic między poszczególnymi składowymi. Podstawową zaletą interfejsu Component, poza jego jakością, jest zdolność do przesyłania sygnału bez przeplotu, czyli w trybie Progressive Scan. Wymagany jest oczywiście pracujący w tym trybie telewizor oraz konsola i gra. W przypadku Xboxa PS obsługują wszystkie tytuły. Inaczej jest z PS2 - tu z PS korzysta tylko część gier, w dodatku tylko

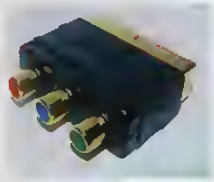




nowsze modele konsol (SCPH-5xxxx i wyżej) pozwalają na aktywowanie Progressive Scan także w przypadku filmów na DVD. Jeszcze gorzej jest z GameCube'em - europejskie wersje gier w ogóle nie obsługują PS. Złącze Component jest też jedynym popularnym, analogowym standardem pozwalającym na przesyłanie obrazu w wysokiej rozdzielczości (tryby HD, czyli High Definition 480p, 720p i 1080i, gdzie liczba oznacza ilość linii poziomych, "p" - Progressive Scan, a "i" - Interlaced, czyli obraz z przeplotem). Tu również wszystko zależy od gry (i znów ogromną przewagę ma tu Xbox) oraz samego telewizora. Pamiętać należy, że sama obecność złącz Component nie gwarantuje, że TV obsłuży PS oraz HD (którego nie należy też mylić z HD Ready!).

Na rynku dostępne są odbiorniki wyposażone w wejścia Component typu Y-Pr-Pb i Y-Cr-Cb. Teoretycznie ten ostatni przesyła sygnał cyfrowy. W praktyce w urządzeniach przeznaczonych na rynek konsumencki sposób oznaczenia nie gra roli. Znaczenie ma natomiast oznaczanie YIQ i YUV - ten

do TV?



pierwszy to odpowiednik PAL, drugi - NTSC. Wejścia sygnału Component mogą też znajdować się w gnieździe Euro telewizora (powinno być o tym napisane w dokumentacji odbiornika). Można wówczas (i tylko wówczas!) zastosować specjalną przejściówkę z 3x RCA Component na SCART.

HDMI / DVI

Najnowszym rodzajem złącza jest cyfrowy interfejs HDMI. W złącza tego typu wyposażone ma być PS3. Zalety tego interfejsu to m.in. doskonała jakość przesyłanego obrazu, odporność na zakłócenia oraz kompatybilność z trybami Progressive Scan i HD. Starszą, teoretycznie nieco gorszą jakościowo odmianą HDMI, stosowaną głównie w komputerach PC jest DVI. Standard ten w odróżnieniu od





▲ HDMI (wtyczka i gniazdo)

HDMI nie oferuja też przesyłania dźwięku. Źródło sygnału DVI jest kompatybilna z kazdym odbiornikiem DVI i (po zastosowaniu przejściówki) HDMI, natomiast źródło HDMI nie musi być kompatybilna z odbiornikami DVI (np. monitorami LCD). Co z tego wynika? Można przypuszczać, że o ile Xbox360 będzia kompatyplny z doskonałą większością komputerowych monitorów dowolnego typu (wystarczy zakupić odpowiedni kabelek), tak PS3 moze działać tylko z odbiornikami za złączem HDMI. Obie konsole będą oczywiście dziełać z normalnymi telewizorami, tyla że wówczas obraz będzia miał standardową rozdzielczość PAL/NTSC. W przypadku X360 tryb HD wymagać będzie odbiornika za złączem Component lub VGA, PS3 natomiast - HDMI, nia wiadomo natomiast, jak w przypadku konsoli Sony będzia z obsługą interfejsu Component.



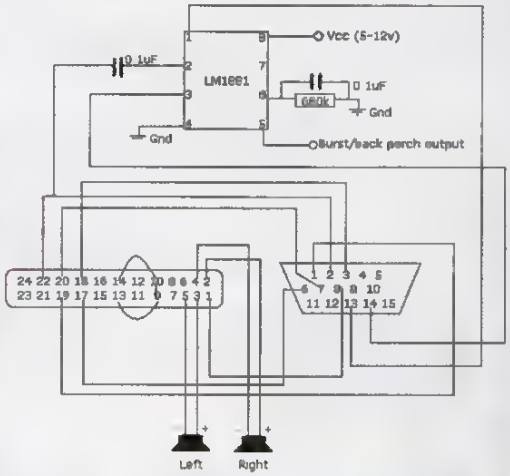


Konsola a monitor



A co z podłączeniem konsoli do monitora komputerowego? Problem X360 i PS3 omówiłem pokrótce w poprzednik akapicie (do konsoli Microsoftu wystarczy dokupić kabel VGA, nia wiadomo natomiast jak będzie z zabawką Sony). Pozostałe konsola wymagają specjalnej przystawki o nazwie VGA Box. Urządzenia te dostępna są w przeróżnych wersjach, z wejściami Component, RGB lub Composite. Wszystkie ona są drogie i oferują co najwyżej przeciętnej jakości obraz, w szczególności na monitorach LCD. Wyjątkiem był Dreamcast, do którego doskonałej jakości VGA Box produkowała sama Sega. Praktycznie wszystkie urządzenia tego typu oferują odświeżanie na poziomie 50/60Hz, męczące oczy w przypadku monitorów CRT.

Przy odrobinie samozaparcia do monitora VGA da się też podłączyć przerobionego Xboxa. Konieczne jest wówczas wyposażenie konsoli w specjalny BIOS, np. IND-VGA (można sflashować nim kość BIOS-u lub - o ile plik ma oznaczenia BFM - wczytać go do pamięci przy pomocy programu Phoenix BIOS Loader) oraz przygotowanie specjalnego kabla. Bardzo niewielka część lapszych monitorów zadziała ze zwykłą przejściówką, jednak doskonała ich większość wymaga specjalnego konwertera, zbudowanego w oparciu o dość trudny do zdobycia układ scalony LM1881n. Gra jest warta świeczki, gdyż jakość uzyskanego w ten sposób obrazu jest doskonała. Niestety pewna (niewielka) część gier nie działa ze wspomnianym BIOS-em. Innym ograniczeniem jest kompatybilność tylko ze starszymi modelami konsoli (z przatwornikiem C/A marki Conaxant oraz - w ograniczonym stopniu - Focus).



wyjściem jest zakup rozgałęziacza wyposażonego w kilka gniazd i jeden (wpinany do TV) wtyk Euro. Ważne, by urządzenie posiadało przełącznik umożliwiający wybranie właściwego portu. Bez niego po podłączeniu więcej niż jednej konsoli obraz będzia przytłumiony, a w ekstremalnym przypadku któreś z urządzeń moza ulec uszkodzeniu. W związku z tym chybionym pomysłem jest też zakup kabli RGB typu "X in 1", pozwalających na podłączenie kilku różnych konsol. Rzeczywiście, można dzięki nim podłączyć kilka konsol... tyla za nia jednocześnie, o czym nie zawsze producent informuje. Chyba że kabelek wyposazony jest w przełącznik (rzadkość).







Daleko od... TV



Na forach dyskusyjnych poruszany jest czasem problem przesyłania obrazu na odległość kilku-kilkunastu metrów. Wielu sprzedawców np. na Allegro oferuje kosztujące 150-200 zł urządzenia przesyłające obraz i dźwięk drogą radiową, zwykle w paśmie 2,4GHz. Sprawdzą się ona w przypadku miniaturowej kamery umieszczonej przy łóżeczku dziecka lub przy transmisji obrazu do 14-calowego telewizorka w kuchni. Nie jest to natomiast dobry sposób na przesłanie obrazu z konsoli. Jakość pozostawia sporo do życzenia, poza tym urządzania takia posiadają zwykle jedynie wejscia cinch, rzadziej S-Video. Najbardziej kompromisowym rozwiązaniem jest własnoręczna zrobienia odpowiednio długiego przewodu najlepiej ze zwykłego, odpornego na zakłócenia i tłumienie kabla antenowego 75ohm z dokręconymi wtykami RCA (cinch) lub S-Vidao (wówczas przewód złożony będzie z dwóch takich kabli - jeden odpowiedzialny będzia za luminancję, drugi - chrominancję).

Jakość kabla też się liczy

W opisach poszczególnych interfejsów wspominałem o wpływia jakości kabla na obraz. Ma on szczególnia duża znaczenia w przypadku przewodów Composite i S-Video, a praktycznie nia gra roli w interfejsach cyfrowych. Ogólna reguła jest prosta - nalezy unikać kabli najtańszych, ale nie ma tez duzego sensu zakup tych najdroższych. Można założyć, ze odpowiednio gruby, dobrze ekranowany przewód za kilkadziesiąt zł będzie wystarczający.

Rozgałęziacze



A co, jeśli do TV chcemy podłączyć jednocześnie kilka konsol? Duza część współczesnych telewizorów posiada kilka interfejsów - Cinch, S-Vidao, Euro... Jeśli jednak chcemy uzyskać mozliwe najlepszą jakość obrazu, jedynym rozsądnym

A co z kablami RF?

Kablem RF nazywana są modulatory, przekształcająca sygnał video w taki sposób, by odebrały go starsze telewizory, wyposazone wyłącznie w gniazdo antenowe. Oczywiście konwersja nie jest bezstratna (obraz zwykle dość mocno traci na jakości), jednak dla tych, którzy nie planują zmiany TV jest to najprostsze i najtańsza rozwiązanie. Innym jest podłączenie konsoli do takiego TV przez magnatowid - niektóre z nich są w stanie przekształcić sygnał video w antenowy.

Podsumowanie

By w pełni wykorzystać możliwości posiadanego sprzętu, wystarczy zapamiętać kilka rzeczy. Po pierwsze, dołączany do zestawu cinch nia jest najlepszym sposobem na podłączenie konsoli do TV. Po drugie, zadowalającą jakość zapewnią zarówno S-Video, jak i RGB, pasujące (jeden lub drugi) do wszystkich współczesnych odbiorników. Po trzecia, obraz w wysokiej rozdzielczości i bez przeplotu uzyskamy (pod warunkiem, że pozwoli na to nasz TV) tylko dzięki kablom Component, a w przypadku PS3 także HDMI.

I to by było na tyle. Pozostaje tylko wybrać właściwy telewizor, pamiętając o pułapkach w rodzaju problemów z geometrią i brakiem obsługi HD i PS (doskonała większość TV CRT), bardzo niskiej rozdzielczość akranu (plazmy, z wyjątkiem najdrozszych), niskiego kontrastu (tańsze TV projekcyjne) lub braku prawdziwej czarni, kiepskiego odwzorowania barw i słabych kątów widzenia (LCD). Ale to już temat na oddzielny artykuł... • [kiluj]

Zestawienie interfejaów pod względem jakości (wraz z podaniem które konsole go posiadają).

HD, Progressive Scan
1. HDMI, DVI (tylko PS3)
2. Component (PS2, Xbox, X360) / VGA (tylko X360)

SD, obraz z przeplotem
3. RGB (wszystkie konsole poza GC NTSC oraz N64)
4. S-Video (wszystkie konsole poza GC PAL)
5. Cinch (wszystkie)
6. kabel RF / modulator

Fable [Xbox]

Dużo expa w will'u

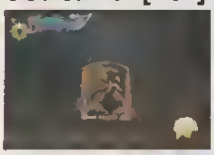
Nabij sporego combat multipliera, a następnie naciskaj ciągle "Summon". Za pierwszym przywołaniem zezre sporo many, ale jak będziesz wystarczająco szybko naciskać, to następne będą zabierać już bardzo mało. Mój rekord to 51,000 expa w 1,5 minuty [Mangeista, e-mail]

Final Fantasy X [PS2]

Znikający pies:

Po uzyskaniu Airshipa oraz pokonaniu Dark Valefora wchodzimy do wioski Besaid i kierujemy się do pierwszego budynku po lewej (sklep). W środku, oprócz ludzi, siedzi także pies. Poczekaj około minutę w tym sklepie i wpatruj się w psa. W momencie, gdy będzie widać wchodzącą dziewczynę (ta, która daje nam dodatkowy overdrive dla Valefora), pies zniknie i wejdzie zaraz za nią siadając w miejsce, w którym wcześniej się znajdował. [autor: Adrian Bednarek, Słupsk]

God of War [PS2]



Komnata Bogów:

W całej grze można odnaleźć dwa legendarne klucze - Muse Keys - które otwierają sekretną komnatę Bogów, znajdującą się w Świątyni Pandory ("The Rings of Pandora"). Pierwszy z kluczy należy odnaleźć w lokacji "The Challenge of Poseidon". W pewnym momencie po zabiciu łuczników wejdziesz do budynku, w którym po przesunięciu dźwigni zamknie się komnata. Wejście zacznie się przekręcać, a Ty będziesz mógł szybko otworzyć kilka skrzynek z czerwonymi orbami. W końcu drzwi staną przed Tobą otworem. Po wyjściu z tego budynku wejdź po murze na górę, lecz zamiast podążać w lewą stronę - udaj się prawą. Niedaleko stąd znajduje się skrzynka, a w niej jeden z poszukiwanych kluczy. Drugi z nich znajduje się również w tej lokacji, jednak znacznie dalej. Dotrzesz do niego z podwodnego tunelu. Mianowicie, płynąc pod wodą natrafisz w końcu na wielki witraż, za którym chowa się Nyad. Na lewo od tego miejsca jest podwodny tunel, który doprowadzi Cię do komnaty. Wykończ tam wszystkich przeciwników, rozwal ścianę i zniszcz dzbanki, a na końcu korytarza znajdziesz skrzynkę z drugim, ostatnim już kluczem.







Grając dalej dojdziesz ponownie do Świątyni Pandory ("The Rings of Pandora"). Gdy już tam będziesz, to wyjdź z pomieszczenia i pokręć kręciołkiem, aż ukaże Ci się przejście do komnaty z malowidłami na drzwiach. To tutaj właśnie użyć musisz dwóch znalezionych kluczy, aby dostać się do ukrytej komnaty Bogów. Znajdziesz tam dwie skrzynie zawierające ogromną ilość czerwonych orbów, a także powiększysz swój pasek z energią i magią. Oprócz tego Zeus oferuje Ci także doświadczenie - pasek z czerwonymi orbami ponownie powiększy się o kilka długości. [Play]

Grand Theft Auto: San Andreas [PS2]

Wszystkie miasta:

Jeśli chcesz dostać się do drugiego lub trzeciego miasta, a nie masz ich odblokowanych, to zrób tak: znajdź pociąg, następnie rozpędź się i jedź... tyłem! Uwaga - tnik nie zawsze się udaje, więc jeśli zakończył się fiaskiem, pojedź w to miejsce, w którym zacząłeś i zrób to jeszcze raz.

Znudzony CJ:

Jeśli zostawisz CJ'a w bezruchu, to po jakichś trzech minutach zacznie śpiewać, tańczyć, a w mieście z własnych oczu namierzać ciekawe scenki, pościgi policyjne, ładne laski itp.

Gangsta nurek:

W Los Santos jest plaża, domyślnie pod kontrolą Ballasów. Jeśli wywołasz tam wojnę gangów i staniesz na molo, to przy odrobinie szczęścia będzie do Ciebie strzelał jeden gangster... spod wody.

Niespodzianka:

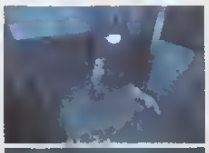
Jedziemy do Ganton. Na przeciwko naszego domu jest BMX. Wsiadamy na niego. Potem rozpędzamy się i skaczemy wprost na płotek przed naszym domem. Efekt pozostawiam do samodzielnego odkrycia. Pamiętajcie, musicie spaść centralnie na płotek.

W Twoim pierwszym SavePoincie, w Ocean View Hotelu, znajduje się plakat postaci z GTA3! To był także jeden z pierwszych prawdziwych screenów opublikowanych przez Rockstar Games. [autor: Krystian Stochmal, Strzelin]

Haunting Ground [PS2]

Ukryte buty:

Po pierwszej poważnej walce z Debilitasem w kaplicy, kiedy to musisz skopać dwa wyciągi, aby zleciał na niego żyrandol, przeciwnik ucieknie do swojej chatki. Wyjdź z zamku i udaj się w miejsce, w którym musiałeś prosić pieska, aby zdobył dla Ciebie świeże kwiaty, potrzebne do przyciągnięcia moli. Idąc dalej drożką w lewą stronę, w końcu dotrzesz do chatki Debilitasa. Podejdź do niego, a przestraszony olbrzym wręczy Ci klucz (Smudged Key). Udaj się z nim do łazienki, w której znajduje się kran (możesz odnowić energię i obniżyć poziom strachu) i wanna z kurtyną. Na tyle znajdują się trzy pary drzwi - za pomocą klucza otwórz te pierwsze, a znajdziesz się w ukrytym, sekretnym









ALE JAJA!

easter eggi, sztuczki, porady, knify, blendy...

Zagadkowy easter-egg stulecia: co było pierwsze, jajko czy kura?:) Przed Wami czwarta odsłona działu ALE JAJA!, zajmującego się wszelakiej maści easter-eggami, sztuczkami, poradami, knifami i bugami w grach. Dział zdominowały materiały Czytelników - dziękujemy za wszystkie listy, jednocześnie cały czas licząc na suport. Pamiętajcie: im więcej "jaj" podeślecie, tym większa szansa na ich opublikowanie i przyznanie dla Was nagrody! Ponownie jednak apeluję, aby dokładniej opisywać odkrycia, bowiem część tekstów nie zostaje zamieszczona z powodu niezrozumiałego opisu. Materiały należy podsyłać drogą elektroniczną (playman@psxextreme.pl), bądź pocztą tradycyjną (adres Redakcji z dopiskiem "ALE JAJA!"). Tym razem nagrody-upominki wędrują do braci: Adriana i Sebastiana Bednarek. Serdecznie gratulujemy! [Playman]

Multiplayer:

W jednym miejscu w Los Santos jest Rampage, tyle że ikonka przedstawia dwie czaszki. Wtedy wystarczy drugim pedem nacisnąć jakiś przycisk i... masz półtorej minuty zabawy z kolegą w zabijanie 20 przechodniów. Można też wsiąść do jakiegoś wozu i z niego strzelać. [autor: Krystien Stochmel, Strzelin]

Grand Theft Auto: Vice City [PS2]

Szybkie przeładowanie:

Zdobądź przynajmniej 45 punktów na strzelnicy w AmmuNation, a Twoje bronie będą przeładowywać się znacznie szybciej.

Worki na śmieci:

Jeśli zobaczysz dwa worki na śmieci leżące blisko siebie, strzel w jeden ze snajperki. Zobaczysz co się stanie - powiększenie jednego spowoduje zmniejszenie drugiego.

Majtki:

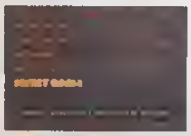
Odnajdź starszą, czarną kobietę ubraną na szaro, z żółtą opaską na czole. Otóż gdy ją zastrzelisz, to przy użyciu snajperki zobaczyć możesz, że Rockstar zapomniał o czymś... o jej majtkach! One ich po prostu nie mają, bleeeh!

Plakat goście z GTA3

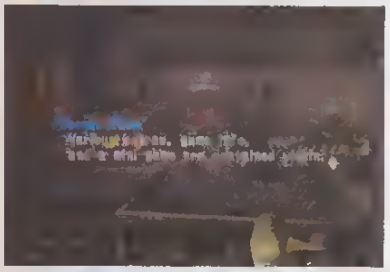


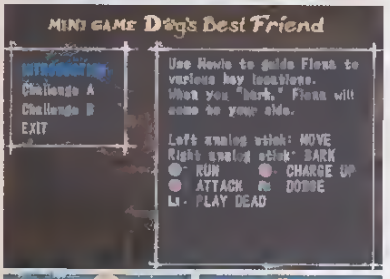
pokoju. Na stole znajdziesz metalowe buty (Metal Boots). Gdy je założysz (SELECT -> Items -> Equip Metal Boots), to Twoje kopnięcia będą dwa razy silniejsze. Ale to nie wszystko - jeżeli zaczniesz przechodzić grę jeszcze raz, zdobędziesz ponownie ten klucz i przyjdziesz do tego ukrytego pomieszczenia, to znajdziesz Castle Gate Key - klucz do głównej bramy zamku. Wystarczy, że wyjdziesz na zewnątrz i otworzysz bramę, a Fiona ucieknie z zamku. [Play]

Dodatki:

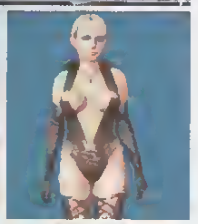


Po jednokrotnym przejściu gry będziesz miał dostęp do dwóch dodatkowych opcji, możliwości grania na poziomie HARD oraz dostęp do sekretnego pokoju. Oprócz odsłuchania









dostępnej w grze muzyki, przeglądnięcia wszystkich zdobytych wstawek i concept artów, będziesz mógł także zagrać w ukrytą mini-gierkę (kierujesz owczarkiem, musisz doprowadzić Fionę do wyjścia) oraz przebrać się w dodatkowe, pikantne stroje! [Play]

Metal Gear Solid: The Twin Snakes [GC]

Duch.

Odkryłem sekret w TTS! Jeśli zrobisz odpowiednie zdjęcie w "Commander Room" (to tam, gdzie walczy się z Mantisem), zapiszesz ja, a następnie spróbujesz obejrzeć - to pojawi się na nim duch! A konkretnie czyjaś twarz. Oto sposób na to zdjęcie: w pokoju tym jest lustro (trzeba uważać, żeby go nie rozbić podczas walki). Musisz "ustawić" Meryl tak, aby stała plecami do lustra. Ty natomiast stań naprzeciwko i zrób zdjęcie w taki sposób, aby ująć sporą część twarzy Meryl, jej odbicie (plecy) oraz odbicie "Snejka". Jeśli Ci się uda, to pojawi się przy tym zdjęciu opcja "egzorcyzmu", która usunie ducha. [autor: Szymon Bańka, Krasnystaw]

Mario & Yoshi:

W rogu laboratorium Otacona stoją dwie doskonale wszystkim znane postacie: Mario i Yoshi. Gdy zaczniemy strzelać do Mario, to nad jego głową zaczną się pojawiać charakterystyczne napisy "1 UP". Będzie to odnawiać życia Snake'a. Yoshi natomiast będzie wykrzykiwał swoje imię. [autor: Krystian Stochmal, Strzelin]

Prince of Persia: Sands of Time [PS2]

Na poziomie "A Prisoner Seeking An Escape" gdy dotrzesz do samego końca, rozwal wszystkie piaskowe stwory i wejdź do cali po lewej (tam gdzie jest save point). W lewym górnym rogu celi - na ścianie jest mały żart. Podejdź blisko, włącz tryb FPP i zobacz w co grał więzień... [autor: Krystian Stochmal, Strzelin]

Ratchet & Clank 2 [PS2]

Droga do INSOMNIAC MUSEUM:

sposób I

Planeta Bołdan (podczas grindowania). Po przejeździe przez żółte obręcze wskoczysz na nasiektryzowane szyny. Omiń pierwszy słupek znajdujący się z lewej strony. Drugiego nie omijaj - uderz w niego, a następnie szybując skręć w lewo i wyląduj na trawie obok drzew (z tego miejsca można również dostać się na skróty w dalsze miejsca tej planety - wystarczy dobrze się rozejrzeć). Niedaleko jest most, który może być w połowie nieteksturowany. Przejdź po nim (nie spadniesz!) i skręć w lewo. Wejdź na szarą kondygnację i idź przed siebie. Gdy wejdziesz w teksturę, to podążaj w głąb budynku. Znajdziesz się pod jego podłogą. Gdy usłyszysz strzały - wyskocz, a następnie rozwal gości. Możesz teraz teleportować się do muzeum lub do statku.

sposób II

Jeżeli już ukończyłeś planetę Bołdan, to zapisz stan gry i zresetuj konsolę. Zegar konsoli ustaw na 2:57 w nocy. Uruchom grę i wgraj stan gry. Idź prosto, a przy pierwszej możliwej okazji skręć w lewo, a następnie wejdź po schodach. Biegnij przed siebie rozwalając po drodze przeciwników. Gdy dojdziesz do rozwidlenia dróg, skręć w lewo. Rozwal gości, wskocz na fontannę i czekaj, aż zegar wybije 3:00.

Zwariowana kamera (bug):

Planeta Todano - miejsce, gdzie są dwie kolumny, które można przepchać za pomocą Tractor Beam'a. Najpierw przepchnij największą kolumnę w jeden z narożników. Obok niej postaw mniejszą. Teraz z pomocą małej kolumny dostań się na większą i wpadnij w szczelinę, która utworzyła się, gdy przystawiłeś kolumnę do narożnika. Kamera zacznie wariować, a Tobie pozostanie tylko opcja "LOAD".

Pocisk (bug):

Planeta Todano - miejsca, gdzie trzeba dostarczyć statuetkę kapitana Qwarka. Gdy się tam dostaniesz, zniszcz przeciwnika, gdyż może on Ci przeszkadzać. Następnie obróć się o 180 stopni i wystrzel Visibomb. Skieruj rakietę tak, aby leciała nad dachem budynku, z którego niedawno wyszedłeś. Wleć nią w budynek przez dach (nie rozbije się). Spróbuj lecieć tak, aby pół rakiety było w budynku, a pół na zewnątrz. Gdy wylecisz z budynku, zauważysz dach innego pomieszczenia. Tak jak poprzednio wleć rakietą w budynek przez dach, ale tym razem staraj się lecieć jak najbardziej pionowo i wleć w podłogę. Jeżeli dobrze wymierzyłeś, to przelecisz przez nią. Będzie tam kilku przeciwników, których możesz w ten sposób likwidować. Młotki nawet nie będą wiedziały co ich zaatakowało.

Przepustka:

Na planecie Aranos Ratchet z Clankiem muszą wydostać się z więzienia. Dopóki nie ukończysz wszystkich misji, to nie odlecisz z tej planety. A takiego wała! Jest sposób, w którym Ratchet może wyjść na przepustkę. Aby tego dokonać, w menu pauzy wybierz kolejno: SPECIAL, SHORTCUTS, a potem jedną z planet. Gdy dolecisz na wybraną planetę, możesz swobodnie latać po całej galaktyce. Niestety, jeżeli użyłeś tego sposobu w momencie, gdy Ratchet z Clankiem byli rozdzieleni - Clank z Tobą nie poleci (wyjątkiem są planety, w których gramy Giant Clankiem, ale wtedy Ratchet zostaje).

Skrót:

Planeta Bołdan. Wyląduj w pobliżu mostu prowadzącego do Insomniac Museum. Wejdź w uliczkę. Na wprost Ciebie powinien znajdować się zegar. Idź na wprost, a gdy tylko przejdziesz przez skrzyżowanie i znajdziesz się pomiędzy dwoma budynkami, to obróć się w prawo. Za czymś w stylu szyby powinna znajdować się winda lub jej trajektoria, a poniżej na ziemi przeciwnicy. Spokojnie przejdź przez szybę i spadnij. Sposób ten pozwala ominąć bardzo duży kawałek drogi.

Box Breaker:

Planeta Oozla, magazyn Megacorp. Gdy zdobędziesz "Gravity Boots" możesz udać się na planetę Oozla w celu zdobycia tego przedmiotu. W magazynie musisz znaleźć magnetyczną ścieżkę. Wejdź na nią i idź w niedostępne wcześniej miejsce. Na jej końcu znajdziesz sklepik z bronią i amunicją oraz tunel. Po zaopatrzeniu się w brakującą amunicję wchodzimy do tunelu i przystępujemy do walki z bossem. Za zwycięstwo dostaniesz Box Breaker. Przedmiot ten nie znika po ukończeniu gry. A oto strategia na pokonanie bossa. Swamp Monster II: Walka może być trudna z tego względu, że walczymy na bagnach, a jako grunt pod nogami służyć nam będą liście lili, między którymi i tak trzeba będzie przeskakiwać. Na początku walimy do niego z MULTISTAR, aż do wyczerpania magazynku. Następnie przerzucamy się na MINI NUKE. Gdy zabierzesz mu 1/3 energii przywołaj do pomocy SYNTENOID (jeżeli masz, to KILLINOID) oraz porozrzucaj po dwóch najbliższych liściach MINITURET GLOVE, aby ściągnęły trochę HP. Jeżeli SYNTENOIDY znikną przywołujemy je ponownie. To samo tyczy się MINITURETÓW. Następnie wyciągamy HK22 GUN (lub coś lepszego) i nawalamy do wyczerpania amunicji. Jeżeli przeciwnik będzie jeszcze w stanie walczyć, można przywalić mu z PULSE RIFLE. Wyżej podany sprzęt jest tym, którym ja się uporałem z tym bossem. Można powiedzieć, że z tym sprzętem ma się najmniejsze szanse na zwycięstwo. Dlatego też lepiej zainwestować w lepszy sprzęt, ale na potrzebę tego opisu chciałem użyć najtańszych giwer.

Niewidzialna obręcze

Leć do Hrugis Cloud I wybierz Challange 4. Po kilkukrotnym restartowaniu wyścigu pierścienie znikną. Co ciekawe, konsola będzie je widziała, bo gdy przelecimy obok miejsca, w którym jeden z pierścieni się znajdował - to konsola uzna, że minęliśmy go. Z tego powodu nie zdobędziemy Platinum Bolta. Na pozostałych dwóch planetach z tego typu wyścigami bug ten również występuje, ale znacznie rzadziej. [autor: Adrian i Sebastian Bednarak, Słupsk]

Shadow of Rome [PS2]

Najlepsza zbroje:





Aby zdobyć dwie najlepsze zbroje dostępne w grze musisz podczas wszystkich walk zyskać łącznie 300,000 (zbroja Fortus Rex Armor) i 800,000 punktów Salvo (zbroja Talon Aegis Armor). Podczas całej gry w każdej z walk zdobywasz odpowiednią ilość punktów, które oczywiście kumulują się. [Play]

Tenchu Wrath of Heaven [PS2]

Ciekawostki i błędy:

1. Seksowny widok - Ayame, Amagai Castle (szósta misja). Najlepiej wykonać to wówczas, gdy Ayame ma założoną zbroję. Dostań się do miejsca, gdzie znajduje się zamykająca się i wyrzucająca granat dymny pułapka. Trzeba użyć Grappling Hook od strony drzwi (wtedy, kiedy nie działa) i złapać się półki, a kamera pokaże nam cudowny widok.)

2. W jaskini Limeatone Cavern w miejscu, gdzie wisi lampa, możemy ją rozwalić - nastanie mrok, a przeciwnicy w tym miejscu nie będą nas widzieć. Istnieje tylko jedno miejsce, w którym jest możliwość zniszczenie lampy. Znajduje się ono na samym początku etapu - tam, gdzie jest skrzyżowanie w prawo i lewo, a na środku wisi wiejska lampa.

3. Gdy mamy założoną zbroję łucznicy nie zabierają nam energii strzałami.

4. Dzięki lince Tetsubishi możemy przyciągać przedmioty porozrzucana po planszy.

5. Czasami na cmentarzu zderza się, że lewitujące głowy mówią (tylko na japońskim audio). Zdarza się także, że głowa umierając wydaje różne dźwięki, a będąc spokojne opowiada historię, która jest na początku misji.

6. Misja Budda Temple i Bamboo Forest. Gdy chcemy się gdzieś wczołgać, należy spróbować to zrobić pod maksymalnym ukosem, a postać wpadnie w obszar poza grą (może nie wyjść za każdym razem).

7. Gdy w trybie "coopertive" mamy trudności z bossami, to wystarczy poznęcać się trochę nad Nasu, który wyciąga różne przedmioty, aby ratować tyłek.

8. W Ronin Village u Tesshu można spotkać ninjasa, który po dłuższym czasie zaczyna odwiedzać wszystkie dachy. Znajdziemy go na drugim rozłożeniu na samym początku - chodzi po dachu najwyższego budynku.

9. Gdy zauważysz spacerującą po dachu Kunoichi, to zawiśnij pod nią i zarżnij między nóżki (Kagura ma białe koronkowe).

10. Wisząc na suficie możemy zrzucać pod siebie niektóre przedmioty, np. granaty.

11. Grając Rikimaru w Ronin Village w czwartym sektorze obok ścieków można zobaczyć skaczącą żabę, której nie ma już w żadnej innej planszy. Znajduje się niedaleko kanałów - skacze w górę i w dół.

12. Samobójstwo - aby Tesshu mógł trafić przeciwnika z pozycji leżącej, musisz udając trupa położyć się tyłem do przeciwnika.

13. Samobójstwo - aby Ayame trafiła idealnie udając samobójstwo, należy położyć się bokiem do przeciwnika (koniecznie prawą stroną). [autor: Dawid "Rikimaru" Zięcina, Prudnik]

Tipsy & Triki

Tipsy & Triki to nie tylko pomocna dłoń dla zdesperowanych Graczy, ale także możliwość odblokowania ukrytych przez programistów bonusów i smaczków. Zapraszam do lektury, jednocześnie apelując: wspomagaj się cheat'ami jedynie w największych aktach desperacji - przecież nie warto psuć sobie zabawy. N-joy! [Playman]

50 Cent: Bulletproof [PS2, XBOX]

Podczas gry włącz pauzę, z menu wybierz opcje "Cheats", a następnie wpisz jeden z tych oto poniżej podanych kodów:

orangejuice - Action 26
GrabAllThat50 - wszystkie kawałki muzyczne
GotThemRachets - wszystkie bronie
ny'sfinestyo - nieśmiertelność
sayhellotomylittlefriend - filmik "My Buddy"
the hub is broken - mocniejsze bronie
yayoshome - **filmik** "Tony Yayo So Seductive"
#1stunna - zawsze perfekcyjny strzał

Advent Rising [XBOX]

Cheat menu:
Podczas gry włącz pauzę, a następnie używając krzyżaka wklep tą oto kombinację przycisków: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → Biały, Czarny, X.

Alien Hominid [PS2, XBOX]

Jako imię Gracza wpisz "ROYGBIV", a wszystkie mini-gierki, poziomy i inne zostaną odblokowane.

Battlefield 2: Modern Combat [PS2]

Wszystkie bronie:
Podczas gry wciśnij i przytrzymaj L2 + R2, a następnie wklep tę oto podaną kombinację przycisków: → →, ↓ ↑ ← ←

Battlefield 2: Modern Combat [XBOX]

Wszystkie bronie:
Podczas gry wciśnij i przytrzymaj Czarny + Biały, a następnie wklep tę oto podaną kombinację przycisków: → → ↓ ↑ ← ←

Big Mutha Truckers 2 [PS2, XBOX]

W głównym menu podświetl "Trail By Trucking" a następnie wciśnij Y lub ● aby wyświetlić cheat menu. Teraz wystarczy wpisać jeden z poniżej podanych kodów:

BIKERS - dodatkowi zawodnicy
COPS - dodatkowe gliniarze
CASH - dodatkowe 115,000
NODAMAGE - niesmiertelność
BRIDGE - wszystkie mosty otwarte
NOCOPS - brak policji
MISSIONS - wszystkie misje
GALLERY - cała galeria

Call of Duty 2: Big Red One [GC, XBOX]

Wszystkie poziomy:
Na ekranie z wyborem rozdziału wciśnij i przytrzymaj L+R, a następnie wklep tę oto podaną kombinację przycisków: ↑, ↑ ↓ ↓ ←, ← → → ■ → ■ → ■

Call of Duty 2: Big Red One [PS2]

Wszystkie poziomy:
Na ekranie z wyborem rozdziału wciśnij i przytrzymaj L1 + R1, a następnie wklep tę oto podaną kombinację przycisków: ↑, ↑ ↓ ↓ ←, ← → → ■ → ■ → ■

Conflict: Global Terror [PS2]

Cheat menu:
W głównym menu wklep tę oto podaną kombinację przycisków: L1, R1, L1, R1 ● ● ● ●

Conflict: Global Terror [XBOX]

Cheat menu:
W głównym menu wklep tę oto podaną kombinację przycisków: L, R, L, R, X, Biały, Czarny, X

Constantine [PS2]

Podczas gry wciśnij SELECT, a następnie wklep jeden z tych oto poniżej podanych kombinacji przycisków:
← → → ← ← → → ← ■ ■ - niesmiertelność
■ R2, R2, ← →, ← → ← → ● ● ← → - niekończąca się liczba amunicji
→ ← → ← → ← ■ ● ● ■ ■ ■ ■ ● ● - przeskakiwanie poziomów



R2 ← → → → → ■ ■ - jeden strzał zabija
R2 L2, L2, R2 ← ← → → - widok z pierwszej osoby
■ R2 R2 ● ● → → - tryb "Blurry"
R2 ← → ← ← → ← R2 - demony mają wielkie głowy
→ ← ■ ▲ ■ ▲ ← → - Holy Bombs
▲ ▲ ▲ ← → → ← ← → - większe fireballe
← ■ ■ ■ ▲ ▲ ▲ - większe bronie
L2 ← R2 ← ▲ ■ ▲ ■ - szybki shotgun
← → → ← ← → → ← ▲ ▲ - niekończąca się liczba Soul Energy

Crash Tag Team Racing [PS2]

W głównym menu wciśnij i przytrzymaj L1 + R1, a następnie wklep jeden z poniżej otopodanych kombinacji przycisków:
✕ ● ● ■ - głowy kurczaków
✕ ■ ▲ ● - ukrycie HUDow
■ ● ■ ● - japońska wersja Crasha
✕ ● ● ✕ - jedno uderzenie KO
● ● ▲ ■ - zabawkowe samochodziki
● ● ▲ ▲ - wysoka prędkość

Crash Tag Team Racing [XBOX]

W głównym menu wciśnij i przytrzymaj L + R, a następnie wklep jeden z poniżej otopodanych kombinacji przycisków:
A, B, B, X - głowy kurczaków
A, X, Y, B - ukrycie HUDów
X, B, X, B - japońska wersja Crasha
A, B, B, A - jedno uderzenie KO
B, B, Y, X - zabawkowe samochodziki
B, B, Y, Y - wysoka prędkość

Crash Tag Team Racing [GC]

W głównym menu wciśnij i przytrzymaj L + R, a następnie wklep jeden z poniżej otopodanych kombinacji przycisków:
A, X, X, B - głowy kurczaków
A, B, Y, X - ukrycie HUDów
B, X, B, X - japońska wersja Crasha
A, X, X, A - jedno uderzenie KO
X, X, Y, B - zabawkowe samochodziki
X, X, Y, Y - wysoka prędkość

Destroy All Humans! [PS2]

Podczas gry włącz pauzę, wciśnij i przytrzymaj L2, następnie wklep jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków, a na końcu puść trzymane L2:
← ● R2 → R1 ■ - niekończąca się amunicja
R1, R2 ● → R2 ● - niekończąca się koncentracja
■ ● ← ← ● ■ - nieśmiertelność
→ ■ R2, R1 → R2 - pasek z alarmem na maksa
R2 →, R2, R1 ■, → - zresetowany pasek z alarmem
R1, R1, R2, R2 ← →, ← → R2, R1 - zwiększa DNA (do wklepania w głównym statku)
■ ● ←, ← ● ■ - wszystkie ulepszenia (do wklepania w głównym statku)

Destroy All Humans! [XBOX]

Podczas gry włącz pauzę, wciśnij i przytrzymaj lewy trigger, następnie wklep jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków, a na koncu puść trzymany trigger:
← Y, Biały, → Czarny, X - niekończąca się amunicja
Czarny, Biały, Y, → Biały, Y - niekończąca się koncentracja
X, Y ← ←, Y, X - nieśmiertelność
→ X, Biały, Czarny, → Biały - pasek z alarmem na maksa
Biały, → Biały, Czarny, X, → - zresetowany pasek z alarmem
Czarny, Czarny, Biały, Biały ← → ← → Biały, Czarny - zwiększa DNA (do wklepania w głównym statku)
X, Y ← ← Y, X - wszystkie ulepszenia (do wklepania w głównym statku)

Doom 3: Resurrection of Evil [XBOX]

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj L, a następnie wklep jedną z poniżej podanych kombinacji:
B, A, X, Y - przeskakiwanie check-pointów
X, Y, B, A - nieśmiertelność (cheat działa dopiero po skorzystaniu z windy na początku gry)

Kody do ukrytych gier Doom Ultimate oraz Doom 2
Podczas gry wciśnij i przytrzymaj L, a następnie wklep jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków:
A, A, A, A - nieśmiertelność
X, X, X, X - tymczasowa nieśmiertelność
B, B, B, B - wszystkie bronie i klucze, pancerz, energia
Y, Y, Y, Y - pełna mapa
X, X, X, Y - tryb "Berserk"
A, A, B, B - koniec poziomu
B, B, A, A - piła mechaniczna
X, X, Y, Y - niewidzialność
X, Y, Y, Y - specjalny kostum

Dragon Ball Z: Sagas [GC]

Podczas gry wciśnij pauzę, wejdź do opcji pada, a następnie wklep jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków:
↑ ← ↓ → START, START Y, A, X, B - wszystkie ulepszenia
↓ A ↑ Y START, START, &, <, X, B - nieśmiertelność

Wszystkie bonusy:
Na ekranie z opcjami wklep tę oto podaną kombinację przycisków: ↑ ↓ ↑ ↓ A, START X, START, Y, A, Y A, X X B

Dragon Ball Z: Sagas [PS2]

Podczas gry wciśnij pauzę, wejdź do opcji pada, a następnie wklep jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków:
↑, ← ↓ →, SELECT, START ■ ✕, ● ▲ - wszystkie ulepszenia
↓ ✕, SELECT, START, → ■ ← ● ↑ ▲ - nieśmiertelność

Wszystkie bonusy:
W głównym menu wejdź do opcji i wklep tę oto podaną kombinację przycisków: ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → SELECT, START, SELECT, START ■ ● ■ ● ✕ ✕

Fantastic Four [PS2]

W głównym menu szybko wklep jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków:



↑ ■ ■ ■ ← → ● - niekończące się moce
→ → ■ ● ← ↑ ↓ - bonusowy poziom
■ ● ■ ↓ ↓ ● ↑ - arena "The Barge" i wywiad

Fantastic Four [GC]

W głównym menu szybko wklep jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków:
↑ B, B, B ← → X - niekończące się moce
→ → B X ← ↑ ↓ - bonusowy poziom
B, X, B ↓ ↓ X, ↑ - arena "The Barge" i wywiad

Fantastic Four [XBOX]

W głównym menu szybko wklep jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków:
↑ X, X, X, ← → B - niekończące się moce
→ → X β ← ↑ ↓ - bonusowy poziom
X, B, X ↓ ↓ B ↑ - arena "The Barge" i wywiad

Far Cry: Instincts [XBOX]

Kody:
GiveMeHealth - dodatkowe zdrowie
TheWorldIsMine - wszystkie mapy
NotForSissies - wyłączenie auto-namierzania
PunchMeHard - dodatkowy atak
VitruviAnRush - niekończąca się adrenalina
BulletsofHell - niekończąca się liczba amunicji

Fight Night: Round 2 [GC, PS2, XBOX]

Ukryci zawodnicy:
Jako imię tworzonego boksera wpisz "Getfab" lub "Macman" i zapisz ich profile, a odblokujesz ukrytych zawodników, odpowiednio: Ghetto Fabulous i Little Mac.

Mali bokserzy:
Na ekranie z wyborem miejsca walki wciśnij i przytrzymaj na krzyżaku / ● po kilku sekundach



powinieneś usłyszeć uderzenie dzwona. Wybierz miejsce walki, a po rozpoczęciu obaj zawodnicy będą małych rozmiarów.

Wszystkie ringi:
Na ekranie z wyborem trybu gry wciśnij i przytrzymaj na krzyżaku <, a po kilku sekundach powinieneś usłyszeć uderzenie dzwona. Od teraz wszystkie miejsca walk będą stały przed Tobą otworem.

Forza Motorsport [XBOX]

Stwórz nowy profil i jako jego nazwę wpisz:
tEAm4za - już na starcie będziesz miał 900 000,000 kredytów
nOsLIW - wszystkie samochody, trasy i 50 level

Full Spectrum Warrior [PS2]

W opcjach przejdz do "Extra Content" a następnie "Cheat Codes" i wpisz jeden z poniżej podanych kodów:



CANADIANVISION - wszyscy przeciwnicy widoczni na GPSie
NICKWEST - tryb wielkich głów



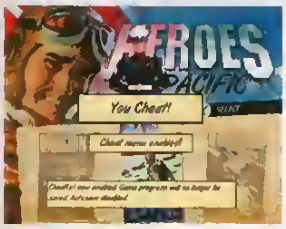
BULGARIANNINJA - niewidzialna peleryna
NAKEDOP4 - Opfors nie będą kryci
ROCKETARENA - niekończąca się liczba rakiet i granatów
LASVEGAS - wszystkie bonusy
APANPAPANSNALE9 - wszystkie rozdziały

Half-Life 2 [XBOX]

Podczas gry wklep jeden z tych oto poniżej podanych kombinacji przycisków:
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A - odnawia 25 punktów zdrowia
Y B A, X, Biały Y, X, A, B, Biały - dodatkowa amunicja dla wyciągniętej broni
← ← ← ← Czarny, → → → →, Biały - wszystkie rozdziały

Heroes of the Pacific [XBOX]

W głównym menu wklep jedną z tych oto poniżej podanych kombinacji przycisków (po wklepaniu



NIE BĘDZIESZ MÓGŁ zapisać stanu gry)
Y, L, ← R →, Biały - cheat menu
prawy analog ↑ prawy analog ↓ Biały, Czarny, prawy analog ← prawy analog → - wszystkie samoloty i misje
L, prawy analog ← R, prawy analog →, Biały, Y - ulepszenie samolotów
Biały, Czarny, L, R prawy analog ↑
prawy analog ← - japońskie samoloty

Heroes of the Pacific [PS2]

W głównym menu wklep jedną z tych oto poniżej podanych kombinacji przycisków (po wklepaniu NIE BĘDZIESZ MÓGŁ zapisać stanu gry)
L1, R2, L2, R3, R1, L3 - cheat menu
prawy analog ↑ prawy analog ↓ prawy analog ← R2, L1, prawy analog & - wszystkie samoloty i misje
L1 prawy analog ← R2, prawy analog → → ↓ - ulepszenie samolotów
● R2, L1, L2 ← ↑ - japońskie samoloty

Incredible Hulk: Ultimate Destruction, The [GC, PS2, XBOX]

Kody do wpisania na ekranie z "Extras" Uwaga, kody będą działać dopiero wówczas, gdy zostaną odblokowane podczas gry:
CABBIES - wszystkie pojazdy zamieniają się w taksówki
TRANSIT - wszystkie pojazdy zamieniają się w busy
AMERICA - Hulk w amerykańskich spodenkach
AUSSIE - Hulk w australijskich spodenkach
OCANADA - Hulk w kanadyjskich spodenkach
DEUTSCH - Hulk w niemieckich spodenkach
DRAPEAU - Hulk we francuskich spodenkach
Mutanda - Hulk we włoskich spodenkach
FURAGGU - Hulk w japońskich spodenkach
BANDERA Hulk w hiszpańskich spodenkach
FSHNCHP - Hulk w spodenkach Union Jack
RETRO - efekt czarno-biały
HISTORY - efekt sepia
CHZGUN - latające krowy
OESTROY - Hulk jest dwa razy bardziej silniejszy
BRINGIT - podwójna zawartość znalezionych apteczek
SMASH5 - 5 000 Smash Points
SMASH10 - 10,000 Smash Points
SMASH15 - 15,000 Smash Points
KINGKNG - tryb "Gorilla Invasion"
CLASSIC - szary Hulk
PILLOWS - mała grawitacja
VILLAIN - grasz jako Abomination (najpierw musisz ukończyć tryb STORY)
FROGGIE - dziki ruch uliczny

Juiced [PS2, XBOX]

Wszystkie samochody w trybie "Arcade"
Na ekranie z "Extras" przejdz do "Cheat menu" i wpisz "PINT"

Killer7 [GC]

Killer 8 - 100 buteleczek z serum
Na ekranie z napisem "PRESS START" (Killer 8) wklep tę oto kombinację przycisków ↓ R ↑ L, Y, B, X, A. Jeżeli zrobiłeś to poprawnie to powinieneś usłyszeć dźwięk potwierdzający wklepanie kombinacji

Killer7 [PS2]

Killer 8 - 100 buteleczek z serum:
Na ekranie z napisem "PRESS START" (Killer 8) wklep tę oto kombinację przycisków: ↓ R1 ↑ L1 ■ X, ▲ ▲ Jeżeli zrobiłes to poprawnie to powinienes usłyszeć dźwięk potwierdzający wklepanie kombinacji

L.A. Rush [PS2]

Podczas gry wklep jedną z tych oto poniżej podanych kombinacji przycisków:
↑ ↓ ← → ● ← R2 ↑ - $5,000
↑ ↓ ← → ● ■ R2, R1 ↑ ↓ ← → - wszystkie auta w garażu "usprawnione")
↑ ↓ ← → ■ → ● ← - szybki ruch uliczny
↑ ↓ ← → ■ ↑ ↓ ● ↑ - niekończące się nitro
↑ ↓ ← → R2 ■ → R1 ← - policja ma przerwę

L.A. Rush [XBOX]

Podczas gry wklep jedną z tych oto poniżej podanych kombinacji przycisków:
↑ ↓ ← → B ← A, ↑ - $5,000
↑ ↓ ← → B X A, Y ↑ ↓ ← → - wszystkie auta w garażu "usprawnione")
↑ ↓ ← → X → B ← - szybki ruch uliczny
↑ ↓ ← → X, ↑ ↓ B ↑ - niekończące się nitro
↑ ↓ ← → A, X → Y ← - policja ma przerwę

Madagascar [XBOX]

Podczas gry wklep jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków
B, A, A, B Y, L, X, R, L - wszystkie power-upy
↑ ↓ A, A, R, L, Czarny, Biały, Y, X, B - nieśmiertelność
R, R, B Biały, L, A Y R, Y - wybór poziomu

Mashed: Fully Loaded [PS2, XBOX]

Wszystko odblokowane
W głównym menu wklep tę oto podaną kombinację przycisków: ↑ → ↓ ← ↑ ← ↓ → ↑ ↓, ↑ ↓

Medal of Honor: European Assault [PS2]

Cheat mode.
Podczas gry włącz pauzę, wciśnij i przytrzymaj L1 + R1 a następnie wklep tę oto podaną kombinację ● ● ← ▲ ● X. Jeżeli kombinacja została wpisana poprawnie powinieneś zobaczyć napis "Enter Cheats"
Po uaktywnieniu kodu na "Cheat mode" wklep jeden z poniżej podanych kombinacji przycisków:
■ L2 L1 ▲ ▲ L2 - nieśmiertelność
L1 R2 R1 ↑ ▲ ● - 100% adrenaliny
● ↓ ● ↑ ▲ ● Hud wyłączony
L2 R1 L2 L1 ▲ ▲ - Shellshock wyłączony
↓ L2 L1 R1 ↑ ■ osoba do eliminacji zabita
↑ X, R2 R1 ↑ ■ OSS Document
X ▲ ● → ▲ ● - samobójstwo
L2 L1 ■ L2 L1 R1 - niekończąca się amunicja

Medal of Honor: European Assault [XBOX]

Cheat mode:
Podczas gry włącz pauzę, wciśnij i przytrzymaj L + R a następnie wklep tę oto podaną kombinację ↓, A, X, Czarny, B, A. Jeżeli kombinacja została wpisana poprawnie powinieneś zobaczyć napis "Enter Cheats"
Po uaktywnieniu kodu na "Cheat mode" wklep jeden z poniżej podanych kombinacji przycisków:
Biały, Czarny, Y, Biały, L, L - nieśmiertelność
B, R, Biały, Y, L, Biały - samobojstwo
Czarny, L, Czarny, R, ↑ Y - Hud wyłączony
→ ← R L, X, Y - osoba do eliminacji zabita
A, B, R Biały, Czarny, L - OSS Document
X, Y A, B L, X - Shellshock wyłączony
L, Y, B ↑ A A - niekończąca się amunicja
B, Y, &, X, A, X - 100% adrenaliny

Medal of Honor: European Assault [GC]

Cheat mode:
Podczas gry włącz pauzę, wciśnij i przytrzymaj L + R, a następnie wklep tę oto podaną kombinację ↑ Y, Y, B ↑ A Jeżeli kombinacja została wpisana poprawnie powinieneś zobaczyć napis "Enter Cheats"
Po uaktywnieniu kodu na "Cheat mode" wklep jeden z poniżej podanych kombinacji przycisków:
B, Y &, A, Z, R - nieśmiertelność
L, Z, R ↑ A, Z - samobójstwo
A, Y →, A, Z, B - Hud wyłączony
L, Y, L, Z, L, Z - osoba do eliminacji zabita
← Y, B A, ↓ B - OSS Document

Grand Theft Auto: San Andreas [XBOX]

Podczas gry wklep jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków (kierunki za pomocą krzyzaka)
R, Czarny, L, Czarny, ← ↓ → ↑ ← ↓ → ↑ zestaw broni #1 (kij baseballowy, pistolet, strzelba, mini SMG, AK 47, wyrzutnia rakiet, koktajl Mołotowa, spray, kastet)
R, Czarny, L, Czarny, ← ↓ → ↑ ← ↓ ↓ ↓ zestaw broni #2 (nóż, pistolet, strzelba, Tec 9, karabin snajperski, miotacz ognia, granaty, gaśnica)
R, Czarny, L, Czarny, ← ↓ → ↑ ← ↓ ↓ ← zestaw broni #3 (piła łancuchowa, pistolet z tłumikiem, strzelba, M4, bazooka, ładunek wybuchowy)
R, Czarny, L, A ← ↓ → ↑ ← ↓ → / - pełna energia, pancerz i 250,000$ (jeżeli jedziesz aktualne samochodem, to zostanie on naprawiony)
→ Czarny, ↑ ↑ Czarny, B, X, Czerny, L, → ↓ L - bardziej agresywni kierowcy
← Y, R, L, ↑ X, Y, ↓ B, Biały, L, L - wszystkie samochody mają nitro
Biały, →, L, ↑, A, L, **Biały, Czarny, R, L, L, L** - wszystkie samochody zniszczone



Y, L, Y, Czarny, X, L, L - niewidzialne samochody
A, A, X, R, L, A, ↓ ← **, A** - tryb "Andrenaline"
X, &, X, X, Biały, A, Y, A, Y - tryb "Pimp"
B, Biały, ↑ R, ←, A, R, L, ← **B** - czarny ruch uliczny
B, L, ↓ **Biały,** ← A, R, L → , B - różowy ruch uliczny
X ↓ **Biały, ↑ L, B, ↑ A,** ← - latające samochody
→ **R, ↑ Biały, Biały,** ←, **R, L, R, R** - szybsze samochody
→ **Czarny, B, R, Biały, X, R, Czarny** - samochody jezdzą po wodzie

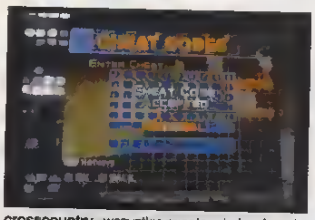


X, Czarny, ↓, ↓ ← ↓ ← ←, **Biały** - odlatujące samochody (wystarczy uderzyć w jakis pojazd)
Biały, →, L, Y, →, → R, L, →, L, L, L - tryb "Chaos"
Czarny, Biały, R, L, Biały, Czarny, X, Y, B, Y, Biały, L - wysadzenie w powietrze wszystkich pobliskich pojazdów
Y, ↑ → ↓ Biały, L, X - szybsze tempo gry
Czarny, B, ↑ L, →, R, →, ↑ X, Y - latające łodzie
← →, **L, Biały, R, Czarny,** ↑ ↓ ← → - jetpack
↓ **X, A,** ← **R, Czerny,** ← ↓ ↓ L, L, L - wszystkie bronie
L, R, X, R, ← **Czarny, R,** ← **X, ↓, L, L** - niekończąca się amunicja
↓ A → ← →, **R,** →, ↓, ↑, **Y** - nieśmiertelność
→ **Biały, ↓, R,** ← ← **R, L, Biały, L** – samobojstwo
Y, ↑ , ↑, ←, → **X, B,** ↓ - wskaźnik "Fat" na maksimum
Y, ↑, ↑ ← → **X, B,** ← - wskaźnik "Musle" na maksimum
L, R, Y, ↓, **Czarny, A, L,** ↑, **Biały, Biały, L, L** - wskaźnik "Respect" na maksimum
A, ↓, ↑ **Czarny,** ↓, **Y, L, Y,** ← - mały ruch uliczny
↓ ↑ ↑ ↑ **A, Czarny, R, Biały, Biały** - przechodnie są agresywni
L, B, Y, L, L, X, Biały, ↑ ↓ ← - przechodnie zamieniają się w Elvisów
A, L, ↑, **X,** ↓ **A, Biały, Y,** ↓ **R, L, L** - przechodnie są uzbrojeni i atakują
Czarny, R, A, Y, A, Y, ↑ ↓ - przechodnie są uzbrojeni
Y, R, R, ←, **R, L, Czarny, L** - samochody mają lepsze hamulce (za pomocą L3 możesz wykonać skok)
↓ **R, B, Biały, Biały, A, R, L,** ←, ← - Spawn Blodning Banger
B, L, ↑, **R, Biały, A, R, L, B,** - A Spawn Caddy
Czarny, L, L, →, →, ↑ ↑ **A, L,** ← - Spawn Dozer
R, B, Czarny, → **L, Biały, A, A, X, R** - Spawn Hotring Racer #1
Czarny, L, B, →, **L, R,** →, ↑, **B, Czarny** - Spawn Hotring Racer #2
B, A, L, B, B, L, B, R, Czarny, Biały, L, L - Spawn Hunter
Y, Y, X, B, A, L, L, ↓ ↑ - Spawn Hydra
→ ↑, **R, R, R,** ↓, **Y, Y, A, B, L, L** - Spawn Monster
← ← ↓ ↓ ↑ ↑ **X, B, Y, R, Czarny** - Spawn Quadbike
↑ → → **L,** → ↑ **X, Biały** - Spawn Rancher
B, B, L, B, B, B, L, Biały, R, Y, B, Y - Spawn Rhino
Czarny, ↑ **Biały,** ← ← **R, L, B,** → - Spawn Stretch
B, ↑ **L, Biały** ↓, **R, L, L,** ←, ←, **A, Y** - Spawn Stunt Plane
R, ↑, ←, →, **Czarny,** ↑ → X, →, **Biały, L, L** - Spawn Tanker
Y, Y, X, B, A, L, Biały, ↓ ↓ - Spawn Vortex
Y, X, B, B, X, B, B, L, Biały, Biały, R, Czarny - wysokie skoki podczas jazdy BMX em
↑ ← **A, Y, R, B, B, B, Biały** - bardzo mocne uderzenie pięścią
→ R ↑ **Biały, Biały,** ← **R, L, R, R** - wszystkie światła zapalają się na zielono
A, A ↓ **Czarny, Biały, B, R, B, X** - Yakuza (przechodnie zamienią się w Azjatów z katanami, pojazdy zamienią się w czarne motocykle, policyjne samochody będą czarne, a CJ dostanie katanę)
↑ ↑ ↓ ↓ **X, B, L, R, Y,** ↓ - Beach party (przechodnie zamienią się w dziewczęta ubrane w stroje kąpielowe, pojazdy zamienią się w plażowe, a CJ będzie ubrany w shorty i sandały)
Y, Y, L, X, X, B, X ↓ **B** - Karnawał (przechodnie zamienią się w klauny i sprzedawców jedzenia, a CJ będzie ubrany w nowy kostium)

Z, R, X, Y, Y, L - Shellshock wyłączony
Z, R, ↑ X, B, A - niekończąca się amunicja
X, L, B, Z, L, Y - 100% adrenaliny

Midnight Club 3: DUB Edition [PS2, XBOX]

W głównym menu wejdź w opcje, a następnie wybierz "Cheats". W tym miejscu wpisz jeden z poniżej podanych kodów:



crosscountry - wszystkie miasta w trybie Arcade
roadtrip - wszystkie miasta
hyperagro - większy ciężar auta w trybie Arcade
ontheroad - brak uszkodzeń
urbansprawl - szybsi piesi
dfens - special Agro
R04r - special Roar
allin - special Zone
getheadm - bałwan
getheadn - czaszka
getheadk - dynia
getheadj - żółty uśmiech
getheadl - królicze uszy
trythisathome - niespodzianka

MotoGP 3: Ultimate Racing Technology [XBOX]

Wszystkie bonusy:
W głównym menu wklep tę oto podaną kombinację przycisków: ← ↑ ← ← B ↑ ← ← B Y ↓ ↑ B

Mortal Kombat: Shaolin Monks [XBOX]

W głównym menu wciśnij i przytrzymaj Biały, a następnie wklep jedną z tych oto poniżej podanych kombinacji przycisków:
X, ↑, ↓, →, ← Czarny X - Mortal Kombat 2 (wer USA)
X, ↑, L, R, ← → X - grasz jako Scorpion (tryb Adventure)
X, ↓, ↑, L, L, ↑ X - grasz jako Sub-Zero (tryb Adventure)
Jeżeli dana kombinacja została wprowadzona poprawnie to powinieneś usłyszeć dźwięk potwierdzający aktywność kodu.

Mortal Kombat: Shaolin Monks [XPS2]

W głównym menu wciśnij i przytrzymaj L2, a następnie wklep jedną z tych oto poniżej podanych kombinacji przycisków:
■, ↑, ↓, →, ←, R2, ● - Mortal Kombat 2 (wer USA)
■, ↑, L1, R1, ←, →, ● - grasz jako Scorpion (tryb Adventure)
■, ↓, ↑, L1, L1, ↑, ● - grasz jako Sub-Zero (tryb Adventure)
Jeżeli dana kombinacja została wprowadzona poprawnie to powinieneś usłyszeć dźwięk potwierdzający aktywność kodu.

MX vs. ATV Unleashed [PS2, XBOX]

Kody:
BROKEASAJOKE - 1,000,000 punktów
Huckit - wszystkie freestajlowe trasy
WARDROBE - całe wyposażenie
LEADFOOT - wszystkie maszyny
WANNABE - wszyscy zawodnicy
TOOLAZY - wszystko odblokowane
minimoto - motory 50cc

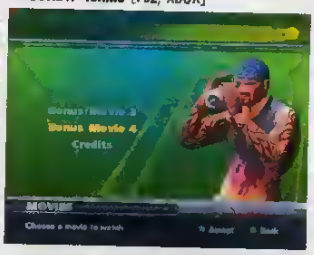
NHL 2K6 [PS2, XBOX]

Wszystko odblokowane:
W głównym menu wejdź do opcji (Manage Profiles) i wybierz opcję stworzenia nowego profilu. Jako nazwę wpisz "Turbo813" - powinna pojawić się wiadomość, potwierdzająca aktywację kodu.

Oddworld Stranger's Wrath [XBOX]

Cheat mode:
Podczas gry podłącz drugiego pada do drugiego portu, a po chwili odłącz go (nic nie wciskaj, nie rób nic z padem). Teraz natychmiast za pomocą pierwszego pada wklep tę oto kombinację przycisków: X, X, Y, Y, B, B, A, A. Jeżeli wszystko zrobiłeś poprawnie, powinieneś usłyszeć dźwięk gitary potwierdzający wklepaną kombinację.
Nieśmiertelność:
Po uruchomieniu "Cheat mode" wklep tę oto kombinację przycisków: X, Y, A, B, X, Y. Pasek z energią zmieni kolor na żółty, a Ty usłyszysz dźwięk gitary potwierdzający wklepaną kombinację.
$1000:
Po uruchomieniu "Cheat mode" wciśnij dwukrotnie lewą gałę analogową, dwukrotnie prawą gałkę analogową, dwukrotnie lewą gałę analogową, i dwukrotnie prawą gałkę analogową. Powinieneś usłyszeć dźwięk gitary potwierdzający wklepaną kombinację. Aby zyskać więcej kasy możesz powtarzać wklepywanie tej kombinacji.
Sepia.
Do konsoli musi być podłączony tylko jeden pad do pierwszego portu. Wciśnij L, kliknij lewą gałkę analogową, kliknij prawą gałę analogową, wciśnij A, B, B, R, B, A, kliknij prawą gałkę analogową, kliknij lewą gałę analogową, a następnie L. Teraz podłącz pada do czwartego portu a po chwili odłącz go (nic nie wciskaj, nie rób nic z padem). Powtórz całą kombinację aby wyłączyć efekt Sepia.

Outlaw Tennis [PS2, XBOX]

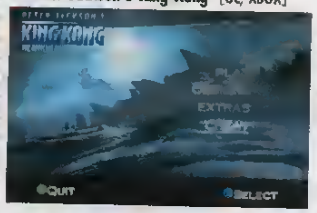


Wszystko odblokowane
Rozpocznij nową grę i jako imię wpisz "Cut To The Chase" następnie wciśnij i przytrzymaj L1 (L) + R1 (R) i zapisz profil.

Pariah [XBOX]

Podczas gry wcisnij pauzę, z opcji wybierz "Settings" a następnie "Cheat Codes", poczym wklep jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków:
↓, ↑, ↓, Y - full amunicji
↑, L, X, L - god mode
W głównym menu wejdź do opcji i wybierz "Settings", a następnie "Cheat Codes" poczym wklep jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków:
Y, ↓, R, ↓ - wszystkie poziomy na jednego Gracza
←, L, X, ← - bonusowy level "Gamestop"
Biały, Y, X, Czarny - bonusowy level "EB Games"
L, Czarny, Biały, R - bonusowy level "Best Buy"
←, ↑ Biały, Czarny - bonusowy level "Toys 'R' Us"

Peter Jackson's King Kong [GC, XBOX]



W głównym menu wciśnij i przytrzymaj L + R, a następnie wklep tę oto podaną kombinację przycisków: ↓, X, ↑, Y, ↓, ↓, ↑, ↑. Po puszczeniu L + R w głównym menu pojawi się opcja "Cheat", gdzie wpisz jeden z tych oto poniżej podanych kodów:
8wonder - nieśmiertelność
KKst0ry - wszystkie poziomy
GrosBras - jeden strzał zabija
KK999mun - 999 amunicji
KKmuseum - bonusy zaliczone
lance1nf - niekończąca się włócznia
KKcapone - machine gun
KKtgun - Revolver
KKsh0tgun - Shotgun
KKsn1per - broń snajperska

Peter Jackson's King Kong [PS2]

W głównym menu wciśnij i przytrzymaj L1 + R1, a następnie wklep tę oto podaną kombinację przycisków: ↓, ●, ↑, ■, ↓, ↓, ↑, ↑. Po puszczeniu L1 + R1 w głównym menu pojawi się opcja "Cheat", gdzie wpisz jeden z tych oto poniżej podanych kodów:
8wonder - nieśmiertelność
KKst0ry - wszystkie poziomy
GrosBras - jeden strzał zabija
KK999mun - 999 amunicji
KKmuseum - bonusy zaliczone
lance1nf - niekończąca się włócznia



KKcapone - machine gun
KKtgun - Revolver
KKsh0tgun - Shotgun
KKsn1per - broń snajperska

Psychonauts [PS2]

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj L1+R1, a następnie szybko wklep jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków:
●, ●, ▲ R2 L3 ▲ - wszystkie moce
● R2 ●, ●, ▲ L2 - nieśmiertelność
L3, R3, L3, R2 ● R2 - wszystkie ulepszenia i moce
R3, ✕, L3 L3 ▲, ● - mnóstwo amunicji
L3 R2 R2 ● ✕ R3 - mnóstwo żyć
R3 ● R2 R2, L3 ▲ - wszystkie przedmioty
R2 ✕ L3 R2, R2, ● - niespodzianka

Psychonauts [XBOX]

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj oba triggery L+R, a następnie szybko wklep jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków:
B, Biały, Biały, wciśnij lewy analog, Y - wszystkie przedmioty
B, B, Y, Biały, wciśnij lewy analog, Y - wszystkie moce
wciśnij prawy analog, A, wciśnij lewy analog, wciśnij lewy analog, szybko wciśnij Y, B - mnóstwo amunicji
B, Biały, B, B, Y, Czarny - nieśmiertelność
wciśnij lewy analog, wciśnij prawy analog, wciśnij lewy analog, Biały, B, Biały - wszystkie ulepszenia i moce
Biały A, wciśnij lewy analog, Biały Biały B - niespodzianka

Raze's Hell [XBOX]

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj lewy trigger, a następnie wklep jeden z poniżej podanych kombinacji przycisków:
A, A, B, B, X, Y, A, X - niekończąca się amunicja
A, A, B, B, Y, Y, A, X - niesmiertelność

Rabotech: Invasion [PS2, XBOX]

Na ekranie z opcjami wybierz "EXTRA" i wpisz jeden z poniżej podanych kodów:
DUSTYAYRES - jeden strzał zabija
RECLAMATION - wszystkie poziomy
SUPERCYC - nieśmiertelnosc
TRGRHPY - niekończąca się amunicja
YLLWFLLW - Lancer
KIDGLOVES - Rand
BLUEANGLS - Rook
LTNTCMDR - Scott Bernard

Sid Meier's Pirates! [XBOX]

Jako imię postaci wpisz jedno z poniższych:
D.Gackey - zaczynasz grę z najlepszym statkiem i pełną załogą
B.Caudizzle - załoga zawsze ma wysokie morale
Dragon Ma - nieśmiertelność
Sweet Tooth - jedzenie nigdy nie ubywa
Bloody Bones Baz - nieśmiertelność podczas walk na morzu
Firaxis - Jeff Briggs jako Abbott
Max Remington - Sid Meier jako tajemniczy nieznajomy
Sprinkler - flota płynie dwa razy szybciej od innych
Bonus Frag - niespodzianka

Sims 2, The [XBOX]

Podczas gry wklep tę oto podaną kombinację przycisków: L, R, ↑, A, Czarny - pojawi się opcja "The Cheat Trophy". Teraz po wpisaniu tego kodu mozesz wklepać jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków:
R, L, Czarny, →, ← - 9 999 simoleons
B, Biały, ←, B, ↑, B - wszystkie lokacje w trybie "Story"
Biały, B, ↓, ←, ↑ - wszystkie przedmioty
X, Czarny, ↓, →, X - wszystkie ubrania
Czarny, X, ↑, ↓, →, A - wszystkie przepisy
B, X, L, ↑, ↓ - czas do przodu o 6 godzin
Zdjęcie grupy developerskiej:
Na ekranie tytułowym wklep tę oto podaną kombinację przycisków →, ↓, →, ↓, → lub ←, →, ↓, →, ←, →, ↓

Sims 2, The [PS2]

Podczas gry wklep tę oto podaną kombinację przycisków: L1, R1, /, *, R2 - pojawi się opcja "The Cheat Trophy". Teraz po wpisaniu tego kodu mozesz wklepać jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków:
R1, L1, R2, →, ←, 9,999 simoleons
●, L2, ←, ●, ↑, ● - wszystkie lokacje w trybie "Story"
L2, ●, ↓, ←, ↑ - wszystkie przedmioty
■, R2, ↓, →, ■ - wszystkie ubrania
R2, ■, ↑, ↓, →, ✕ - wszystkie przepisy
●, ■, L1, ↑, ↓ - czas do przodu o 6 godzin
Zdjęcie grupy developerskiej:
Na ekranie tytułowym wklep tę oto podaną kombinację przycisków →, ↓, →, ↓, → lub ←, →, ↓, →, ←, →, ↓

Sims 2, The [GC]

Podczas gry wklep tę oto podaną kombinację przycisków: L, R, /, A, Z - pojawi się opcja "The Cheat Trophy". Teraz po wpisaniu tego kodu mozesz wklepać jedną z poniżej podanych kombinacji przycisków:
R, L, Z, &, ←, 9,999 simoleons
X, Z, ←, X, ↑, X - wszystkie lokacje w trybie "Story"
Z, X, ↓, ←, ↑ - wszystkie przedmioty
B, Z, ↓, →, B - wszystkie ubrania
Z, B, ↑, ↓, →, A - wszystkie przepisy
X, B, L, ↑, ↓ - czas do przodu o 6 godzin

Sly 3: Honor Among Thieves [PS2]

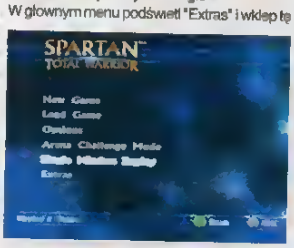
Samolot Toonami:
Podczas lotu oryginalnym samolotem wciśnij pauzę i wklep tę oto podaną kombinację przycisków: R1, R1, →, ↓, ↓, → Wyłącz pauzę i będziesz latał samolotem Toonami.

Sniper Elite [PS2, XBOX]

Jako nazwę profilu wpisz jeden z poniżej oto podanych kodów:
Stealth - Twoje pociski nie będą słyszane
Panzer - kazdy pocisk będzie wybuchał
Ratbomb - strzel w szczura a wybuchnie

Spartan: Total Warrior [GC, PS2, XBOX]

Wszystkie misje w trybie "Single".
W głównym menu podświetl "Extras" i wklep tę



oto podaną kombinację przycisków: ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, →, →, ■ (X lub Y). Jeżeli kombinacja została wprowadzona poprawnie, powinieneś usłyszeć dźwięk potwierdzający aktywowanie kodu.

SSX On Tour [GC, PS2, XBOX]

Wejdź do opcji 'Extras', a następnie wybierz "Cheats". Następnie wpisz jeden z poniżej oto podanych kodów:
FLYTHREADS - wszystkie ciuchy
BACKSTAGEPASS - wszystkie poziomy
THEBIGPICTURE - wszystkie filmiki
LOOTSNOOT - dodatkowa gotówka
ZOOMJUICE - niekonczące się przyśpieszenie
JACKALOPESTYLE - Monster Tricks
LETSPARTY - możliwość rzucania śnieżkami
POWERPLAY - lepsze statystyki
ROADIEROUNDUP - dodatkowi zawodnicy
BIGPARTYTIME - Conrad (The MiniViking)
MOREFUNTHANONE - Mitch Koobski (The Unicorn)
THREEISACROWD - Nigel (Rocker)

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith [PS2, XBOX]

Wejdź do opcji i jako kod wpisz jeden z poniższej podanych:
NARSHADDAA - wszystkie bonusowe misje
AAYLASECURA - wszystkie concept arty
TANTIVEIV - wszystkie areny
ZABRAK - wszystkie postacie do duelów

JAINA - wszystkie moce
COMLINK - wszystkie filmowe klipy
BELSAVIS - szybka regeneracja zdrowia i mocy
NATHAN G - różowy tekst
KORRIBAN - histone misji
SUPERSABERS - tryb "Super Sabre"
071779 - tryb "Tiny droid"
KAIBURR - niekończąca się moc
XUCPHRA - nieśmiertelność
021282 - wszystkie bonusy

▶ Star Wars: Battlefront II [PS2, XBOX]

Podczas gry włącz pauzę, a następnie za pomocą krzyżaka wklep jeden z tych oto ponizej podanych kombinacji przycisków:
↑ ↓ ← ↓ ↓ ← ↓ ↓ ← ↓ ↓ ↓ ← → - niekończąca się liczba amunicji
↑ ↑ ↑ ← ↓ ↓ ↓ ← ↑ ↑ ↑ ← → - nieśmiertelność
↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ← ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ← ↑ ↑ ↑ ← → - żołnierze w niskiej rozdzielce
↑ ↑ ↑ ↑ ← ↑ ↑ ↓ ← ↓ ↑ ↑ ← → - brak HUDa
↑ ↑ ↑ ← ↑, ↓ ↑ ↑ ← ↓ ↓ ↓ ← ↑ ↓ ↓ ← → - spowolnione dźwięki

▶ Stolen [PS2]

99 przedmiotów:
Podczas gry udaj się do wyposażenia (Equipment) i wklep tę oto podaną kombinację przycisków: R1, L1,



→, a będziesz miał 99 wszystkich przedmiotów obecnie znajdujących się w inwentarzu.
Wybór poziomu:
Na ekranie tytułowym wklep tę oto podaną kombinację przycisków: R1, L1, START + ↓

▶ Suffering: Ties That Bind, The [PS2]

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj L1 + R1 + X, w następnie wklep jedną z tych oto podanych poniżej kombinacji przycisków:
↓ ↓, ↓ R2, ↑ ↑ ↓ ↑ R2 - pełna zdrowie
→ → ↑ ↑ R2 ← → R2 → ↑ → R2 - pełna butla Xombium
↓ → ↑ ← ↓, R2, ← ← ← → R2 ↓ ↑ ←, → R2 - arsenał
↓ ↑ ↓ ↑ - nieśmiertelność
↑ ← ↓ → ↑ → ↓ ←, R2 - latarka na maks
↓ ↑ ← → - mnóstwo krwi
→ → → R2 ← ← → → R2 - pełne insanity
→ → ↓ ↑ ← → ← ← R2 - pełna amunicja dla trzymanej broni
← ← ← ↓ ↓ ↓ - shotgun z pełną amunicją
↓ ↑ ↓ ← → ← R2, ↑ ← ↓ → ↑ → ↓ ←, R2, ↓ ↓ ↓ R2, R2 - wszystkie przedmioty i bronie dla Gonzo
← R2, R2, R2, → ← → ← ↑ R2, R2, R2, ↓ ↑ ↓ ↑ R2 - Gonzo Gun
→ → → ← ← ← - granaty
↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ koktajle mołotowa
← → ↓ → R2, ← ↑ ← - wszystkie mapy
← ← R2 → → R2, ↑ ↑ R2 ↓ ↓ R2 - tryb "Psychodelic"
↑ R2, ← R2, ↓ R2, → R2 - tryb "Old Movie"
↓ ↓ ↓ ↓ - samobójstwo

▶ Suffering: Ties That Bind, The [Xbox]

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj L + R + X, w następnie wklep jedną z tych oto podanych poniżej kombinacji przycisków
↓, ↓, A, ↑ ↑ ↓ ↑, A - pełne zdrowie
→ → ↑ ↑ A ← → A, → ↑, → A - pełna butla Xombium
↓ → ↑ ← ↓ A, ← ← → → A ↓ ↑ ← → A - arsenał
↓ ↑ ↓ ↑ - nieśmiertelność
↑ ← ↓ → ↑ → ↓ ← A - latarka na maks
↓ ↑ ← → - mnóstwo krwi
→ → → A ← ← → → A - pełne insanity
↓ ↑ ↓ ← → ←, A, ↑, ← ↓, → ↑ → ↓ ← A, ↓ ↓ ↓, A, A - wszystkie przedmioty i bronie dla Gonzo
← → ↓ → A, ← ↑ ← - wszystkie mapy
← ← A, → →, A, ↑ ↑ A, ↓ ↓ A - tryb "Psychodelic"

▶ Tenchu: Fatal Shadows [PS2]

Status
Za pomocą pierwszego pada wciśnij pauzę, natomiast za pomocą drugiego pada wklep tę oto podaną kombinację przycisków: ■ ■ ↓ ↓ ↑ ↑ - pojawi się ekran pokazujący aktualne wyniki w grze.

▶ Tom Clancy's Ghost Recon 2: Summit Strike [XBOX]

Podczas gry włącz pauzę wejdź do opcji, a następnie wybierz "Enter Cheats" Następnie wklep jedną z ponizej podanych kombinacji przycisków:
B, B, X, Y - ukończenie obecnej misji
B, B, X, X - uzupełnienie amunicji
B, B, X, A - nieśmiertelność dla Gracza
B, B, X, B - nieśmiertelność dla drużyny

▶ Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown [PS2, XBOX]

Cheat mode
Wydaj wskazaną liczbę punktów Intel w "Special Features" aby zdobyć odpowiednie cheaty Następnie podczas gry włączyć pauzę i wejdź w opcję "Enter Cheat Codes", poczym wklep jedną z tych oto poniżej podanych kombinacji przycisków:
↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ - niewidzialność (900 punktów)
↑ ↑ ↑ ← ← ← - jeden strzał zabija (600 punktów)
↑ ↓ ↑ ↓ ← → - niekończąca się liczba amunicja (550 punktów)
← → ← → ↑ ↓ - niekończąca się liczba przedmiotów (550 punktów)
← ← ← → → → - szybsze ruchy (450 punktów)
↑ ↑ ← → ↓ ↓ tryb "Ghost" (250 punktów)
↑ → ← ↑ ↓ ↓ - nieśmiertelność Graczа (600 punktów)
← ↓ ↑ ↑ → ← - nieśmiertelność całej drużyny (450 punktów)

▶ Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory [GC]

Wszystkie misje:
Na ekranie menu Solo/Co-op wciśnij i przytrzymaj oba tryggery, a następnie wklep tę oto podaną kombinację: X, X, X, X, X, Y, Y, Y, Y, Y

▶ Tony Hawk's American Wasteland [GC, PS2, XBOX]

Kody do wpisania w "Cheats menu":
JARMIE - wszystkie poziomy z trybu "Story" odblokowane
2them00n - słaba grawitacja
grindXpert - perfekcyjny balans
2wheels! - perfekcyjny manual
hitchartde - perfekcyjny skitch
the_condor - Matt Hoffman
help1nghand - Mindy
sinus-DJ - Jason Ellis

▶ Fatal Overdose [PS2]

Podczas gry wciśnij jednocześnie L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3, a następnie wklep tę oto podaną kombinację przycisków:
● ● L2 R2 - wszystkie Loco Moves
✕ ■ ● ▲ - pełne zdrowie
R1, R2, L2 ✕ - maksimum przewijania czasu
▲ L1, R2, ■ - wszystkie bronie

▶ True Crime: New York City [XBOX]

Na ekranie z kompasem i mapą wciśnij i przytrzymaj L + R, a następnie wklep jedną z tych oto poniżej podanych kombinacji przycisków:
A, A, X, A, A, A - podwójna obrażenia
X, X, Y, X, Y, X - $1 milion dolarów
Y, A, Y, A, Y, Y - tryb "Super Cop"
B, X, A, A, Y, B - tryb "Ultra Easy"
B, Y, X, A, X, A - tryb "Zombie"
B, X, A, X, X, Y - niekończąca się liczba amunicji
Y, A, A, X, A, X - mini gierka "Redman Gone Wild"
B, X, B, X - wszystkie kawałki muzyczne
Y, A, B, X - nowe rzeczy w sklepie Puma

▶ True Crime: New York City [PS2]

Na ekranie z kompasem i mapą wciśnij i przytrzymaj L1 + R1, a następnie wklep jedną z tych oto poniżej podanych kombinacji przycisków:
✕ ✕, ■, ✕ ✕, ✕ - podwójne obrażenia
■ ■ ▲ ■ ▲ ■ - $1 milion dolarów
▲ ✕ ▲ ✕ ▲ ▲ - tryb "Super Cop"
● ■ ✕ ✕ ▲ ● tryb "Ultra Easy"
● ▲ ■ ✕ ■ ✕ - tryb "Zombie"
● ■ ✕ ■, ■, ▲ - niekończąca się liczba amunicji
▲ ✕ ✕ ● ▲ ■ - mini gierka "Redman Gone Wild"
▲ ✕ ● ■ - nowe rzeczy w sklepie Puma
● ■ ● ■ - wszystkie kawałki muzyczne

▶ True Crime: New York City [GC]

Na ekranie z kompasem i mapą wciśnij i przytrzymaj L + R, a następnie wklep jedną z tych oto poniżej podanych kombinacji przycisków:
A, A, B, A, A, A - podwójne obrażenia
B, B, Y, B, Y, B - $1 milion dolarów
Y, A, Y, A, Y, Y - tryb "Super Cop"
X, B, A, A, Y, X - tryb "Ultra Easy"
X, Y, B, A, B, A - tryb "Zombie"
X, B, A, B, B, Y - niekończąca się liczba amunicji
Y, A, A, X, Y, B - mini gierka "Redman Gone Wild"
X, B, X, B - wszystkie kawałki muzyczne
Y, A, X, B - nowe rzeczy w sklepie Puma

▶ Ultimate Spider-Man [GC, PS2, XBOX]

W opcjach wejdź do ustawień pada, a następnie wklep jedną z ponizej podanych kombinacji przycisków:
→ ↓ → ↓ ← ↑ ← → - wszystkie postacie
← ← →← ↑ ← ← ↓ - wszystkie okładki komiksów
↓ ↓ ↓ ↑ ↓ ↑ ← ← - wszystkie concept arty
↑ → ↓ ← ↓ ↑ → ← - niespodzianka

▶ Unreal Championship 2: The Liandri Conflict [XBOX]

Cheat menu.
Podczas gry wciśnij pauzę za pomocą START. Następnie wciśnij i przytrzymaj dwa triggery L + R + Biały a pojawi się menu, w którym można dodać punkty, ustawić niekończącą się amunicję, energię i adrenalinę

▶ Warriors, The [XBOX]

Podczas gry wklep jeden z tych oto podanych ponizej kombinacji przycisków
Czarny, wciśnij lewą gałkę R, A, ↓ R - $200 i wszystkie przedmioty
↑ Y, Biały Back, A, L - nieśmiertelność
↓ X, A Back, Czarny, ← - ukończenie obecnie wykonywanej misji
→ Czarny, B, A, Back, X - wszyscy dilerzy broni
Podczas gry w mini-gierkę "Armies Of The Night" wklep tę oto podaną kombinację przycisków: ↑, ↑ ↓ ↓ ← → - uzyskasz 99 kredytów

▶ Warriors, The [PS2]

Podczas gry wklep jeden z tych oto podanych poniżej kombinacji przycisków:
R1, R2, L1, ✕ ↓ L1 - $200 i wszystkie przedmioty
↑ ▲ L3, Select ✕ L2 - nieśmiertelność
↓ ■ ✕, Select, R1 ← - ukończenie obecnie wykonywanej misji
→ R1 ● ✕, Select ■ wszyscy dilerzy broni
Podczas gry w mini-gierkę "Armies Of The Night" wklep tę oto podaną kombinację przycisków: ↑, ↑, ↓, ↓ ← → - uzyskasz 99 kredytów

▶ X-Men Legends II: Rise of Apocalypse [GC, PS2, XBOX]

Na ekranie z wyborem postaci (w miejscu tym można zapisać stan gry albo zmienić postać) wklep jedną z tych oto podanych poniżej kombinacji przycisków
→ ← ← → ↑ ↑ ↑ START - wszystkie postacie
↓ ↑ ↓ ↑ → ↓ → ← START - nieśmiertelność
↑ ↓ ↑ ↓ ← ↑ ← → START - postacie na 99 levelu
← →, ←, → ↓ ↑, START - jeden punkt do wszystkich umiejętności
↑ ↑ ↑ ↓ ↑ ↓ START - szybkie postacie
← ← → ← → ↑ START - silniejsze uderzenia
← ↓ → ↓ ↑ ↑ ↓ ↑ START - niekończąca się liczba Xtreme tokenów
↑ ↑, ↑ ↓ → → START - 100,000 tech-bits
← → → ← ↓ ↓ ← START - kinematografia
→ ← ← → ↑ ↑ → START - wszystkie komiksy

▶ Ys: The Ark of Napishtim [PS2]

W głównym menu wybierz opcję "Cheats" Uderzaj podane kolorowe kryształy w odpowiedniej kolejności, począwszy od lewej do prawej strony: czerwony, niebieski, żółty, czerwony, niebieski, żółty Teraz akceptuj wprowadzenie kombinacji kryształów. Podane poniżej kombinacje kolorów kryształów muszą zostać wprowadzone w ten sam sposób (czerwony - CZ, żółty - ZY, niebieski - NB)
CZ, CZ, CZ, CZ, NB, NB, NB, NB, ZY, ZY, ZY, ZY, NB, NB, ŻY, ZY, CZ, CZ - bonusy
CZ, NB, NB, CZ, CZ, NB - zaczynasz od 10 levelu
CZ, NB, NB, CZ, CZ, NB, NB - zaczynasz od 20 levelu
CZ, CZ, NB, NB, CZ, CZ, NB, NB - zaczynasz od 30 levelu
CZ, CZ, NB, CZ, CZ, NB, NB, ZY - zaczynasz od 40 levelu
CZ, CZ, NB, NB, ŻY, ŻY, CZ, CZ, NB, NB, ZY, ZY - zaczynasz od 60 levelu
ŻY, ZY, NB, NB, CZ, CZ, ZY, ZY, ZY, CZ, CZ, NB, NB - wszystkie przedmioty o połowę tańsze
NB, NB, ZY, ZY, ZY, CZ, NB, CZ, CZ, CZ, ZY, ŻY - max miecz Bilrante
NB, NB, NB, ZY, ŻY, CZ, NB, CZ, CZ, ŻY, ŻY, ŻY - max miecz Livart
NB ŻY, ZY, CZ, CZ, CZ, NB, NB, NB, CZ, CZ, ZY - max. miecz Ercol
NB, ZY, CZ, NB, NB, NB, NB, CZ, CZ, CZ, ŻY, ŻY, ŻY, NB, ZY, CZ - max dla trzech mieczy

POCKET

Grand Theft Auto. Liberty City Stories [PSP]

Podczas gry wklep jeden z tych oto podanych poniżej kombinacji przycisków:
■ ■ R1 X X L1 ● ● - agresywni kierowcy
● ● R1 ▲ ▲ L1 ■ ■ - czarny ruch uliczny
● X, ↓ ● X, ↑ L1 L1 - samochody mogą jeździć po wodzie
● → X ↑ →, X L1 ■ - zmiana wielkości koła roweru
L1 L1, ← L1 L1 → X ■ - wszystkie samochody zniszczone
L1 R1 ● L1 R1 X L1, R1 - pełna osłonka
L1 R1 X, L1 R1 ■ L1 R1 - pełne zdrowie
L1, R1 ▲ L1 R1 ● L1 R1 - $250,000)
L1, L1, R1, L1 L1 R1 ↑ ▲ - agresywni przechodnie
R1 R1, L1, R1 R1, L1 → @ - uzbrojeni przechodnie
R1 R1 L1 R1 R1 L1 ↓ X - szybsza gra
R1 ▲ X R1 ■ ● ← → - wolniejsza gra
L1 L1 ← L1 L1 → ▲ ● - Spawn Rhino
↓ ↓ ↓ ● ● X L R - tryb wielkich głów

MediEvil: Resurrection [PSP]

Niesmiertelność i wszystkie bronie
Podczas gry włącz pauzę, wciśnij i przytrzymaj R, a następnie wklep tę oto podaną kombinację przycisków: ↓ ↑ ■ ▲ ▲ ● ↓ ↑ ■ ▲ W opcjach pojawi się "cheat menu", gdzie można aktywować nieśmiertelność i wszystkie bronie

Midnight Club 3: DUB Edition [PSP]

W głównym menu wejdź w opcje, a następnie wybierz "Cheats" W tym miejscu wpisz jeden z poniżej podanych kodów
crosscountry - wszystkie miasta w trybie Arcade
roadInp - wszystkie miasta
hyperagro - większy ciężar auta w trybie Arcade
ontheroad - brak uszkodzeń
urbansprawl - szybsi piesi
dfens - special Agro
R04r - special Roar
allin - special Zone
getheadm - balwan
getheadn - czaszka
getheadk - dynia
getheadj - żółty uśmiech
getheadl - króliczе uszy
trythisathome - niespodzianka

Spider-Man 2 [PSP]

W opcjach wejdź w "Special", a następnie "Cheats" i wpisz jeden z ponizej oto podanych kodów
WARPULON - wszystkie poziomy
MYHERO - wszystkie ruchy
POPPYCORN - wszystkie filmiki
NERGETS - nieśmiertelność
SPIDEYMAN - malutki Spider-Man

Virtua Tennis. World Tour [PSP]

W głównym menu wciśnij i przytrzymaj lewy trigger, a następnie wklep jeden z ponizej oto podanych kombinacji przycisków:
→ ← → → ↑ ↑ /- wszystkie rakiety i ubrania
↑ ↓ ← ↓ ▲ ▲ ▲ - zaczynasz tryb "World Tour" z $1,000,000
↑ ↓ → ↓ ▲ ■ ▲ - zdobywasz $2000 każdego tygodnia w trybie "World Tour"
↑ ↓ ← → ← ← - efekt "Sepia"
↑ ↓ ← → ■ ■ ■ wszystkie stadiony
↑ ↓, ↑ ↓ ■ ▲ ■ - King & Queen

Przeczytaj zanim wciśniesz...

Mini FAQ dla konsoli Xbox 360

Xbox 360 stał się faktem. Wzbudzający kontrowersje jeszcze przed premierą, po trafieniu na rynek wywołał prawdziwą burzę. Jedni są zachwyceni, inni tylko tak mówią, jeszcze inni czekają, są wreszcie tacy, którzy X360 nienawidzą z całego serca. Niezależnie od tego, co drogi Czytelniku myślisz o nowej konsoli Billa, poniższe kompendium powinno Ci się przydać. Zawiera ono - mam nadzieję - wszystkie informacje, które mogłyby zainteresować potencjalnego nabywcę.

1. Co i gdzie kupić?





■ Na rynku dostępne są dwa zestawy X360 - zapakowany w zielone pudło Core (299 euro) oraz Premium (399 euro), w podobnym, lecz białym kartonie. Ze względu na większą funkcjonalność i wartość dodatkowych akcesoriów (patrz test konsoli w PSX Extreme #101) dużo bardziej opłacalny jest zakup droższego zestawu.

■ Wersja Core nie różni się od Premium niczym poza srebrnym wykończeniem tacki napędu. Większa funkcjonalność wynika przede wszystkim z obecności dysku. W przypadku jego braku konieczny jest zakup karty pamięci (30 euro) - bez niej nie da się zapisać własnego profilu ani stanów gier (NIE można w tym celu wykorzystać dysku na USB).

■ Konsola nie posiada w Polsce dystrybutora. Na własną rękę sprowadzają ją sklepy i prywatni importerzy, przy okazji niesamowicie windując ceny. Moim zdaniem do zaakceptowania jest "przebicie" rzędu 200-300 zł, w przypadku większego lepiej poszukać innego źródła. Warto sprawdzić, jaką (i czy w ogóle) gwarancję oferuje sklep - własną (w przypadku problemów odsyłamy sprzęt do miejsca zakupu), gwarancję Microsoftu (wówczas to my musimy dostarczyć konsolę do serwisu lub miejsca, z którego została zaimportowana).

■ Jeśli zechcesz kupić konsolę za granicą, pamiętaj, ze w chwili obecnej zakup wersji Premium graniczy z cudem. Core natomiast powinien być dostępny od ręki w większości dużych sklepów ze sprzętem RTV. Podane wyżej ceny obowiązują w całej Europie - Podobnie jest w przypadku zakupów w sklepach internetowych. Korzystanie z usług tych bardziej znanych jest bezpieczne, za to tylko niektóre z nich wysyłają sprzęt do Polski. W przypadku sklepów zlokalizowanych w UE nie musisz się obawiać cła, doliczony zostanie natomiast VAT. Dość duże mogą być też koszty przesyłki.

■ Decydując się na wersję NTSC musisz pamiętać o kilku rzeczach. Konsola będzie wymagała transformatora 230V-110V o mocy ok. 500W (koszt - minimum kilkadziesiąt zł), będzie też posiadała blokadę regionalną na filmy i gry (przy czym duża część wydanych do tej pory gier nie korzysta z tej blokady). W przypadku kabla cinch lub s-video niezbędny będzie TV z obsługą NTSC. Nie ma to znaczenia w przypadku kabli RGB, component i VGA - tu TV/monitor może być jakikolwiek.

■ W przypadku pierwszych serii konsol trafiały się egzemplarze wadliwe. Jeśli tylko masz taką możliwość, przed zakupem pograj przynajmniej pół godziny. Sprawdź, czy sprzęt zbytnio się nie grzeje, nie hałasuje bardziej niż inne egzemplarze (dość głośny szum napędu DVD jest zjawiskiem normalnym), czy nie pojawiają się przekłamania w grafice i czy wstawki w grach odtwarzane są płynnie.

2. Dźwięk i obraz

■ Do zestawu Core dodawany jest kabel cinch, oferujący dość niską jakość obrazu. Wersja Premium posiada podobny przewód, wyposażony dodatkowo w trzy wtyki interfejsu component, umożliwiającego aktywowanie trybów High Definition (HD). Wymaga to oczywiście odpowiedniego telewizora.

■ Palący problem - rozdzielczość obrazu. Na standardowym TV będzie taka sama, jak w przypadku innych konsol. Niektóre telewizory z wejściem component (zdjęcie) pozwolą dodatkowo na aktywowanie trybu Progressive Scan, dzięki któremu obraz będzie wyraźniejszy, bardziej stabilny. Tryby HD (bez przeplotu - 1280x720 oraz z przeplotem - 1920x1080) uzyskamy tylko na odpowiednim telewizorze lub monitorze.



■ Najtańsze telewizory HD to TV tylnoprojekcyjne. Mają one konstrukcję podobną do projektorów i sporo wad - ograniczoną trwałość lampy, stosunkowo mało kontrastowy obraz. Kusi za to cena - dobre, 70-calowe modele kosztują ok. 7000 zł. Droższe są LCD - zaledwie 42-calowy odbiornik niezłej klasy kosztuje ok. 6000 zł. Lepsze (ładniejsze kolory, lepszy kontrast, brak smużenia), ale też znacznie droższe są plazmy - tańsze modele (do ok. 8000 zł) posiadają ekran o bardzo niskiej rozdzielczości (zazwyczaj niższej, niż zwykły telewizor!). Dopiero te lepsze (od 8-10 tys. zł w górę) mają ekran o rozdz. 1280x720 lub większej. Ważne, by sprawdzić przed zakupem, jaka jest rzeczywista rozdzielczość (niektóre TV mają oznaczenie HD Ready, co może sugerować, ze wyższe rozdz. są skalowane do niższej, obsługiwanej przez ekran).

■ Alternatywą dla telewizorów są projektory. Pozwalają one na wyświetlanie obrazu na specjalnym ekranie lub nawet zwykłej ścianie. Ich ceny zaczynają się od 2500 zł. Za dobry model z matrycą HD trzeba zapłacić przynajmniej 2-3x tyle. Wadą projektorów jest dość niska jasność (grać należy w zaciemnionym pomieszczeniu) oraz cena i ograniczona trwałość lampy. Dobrej klasy lampy świecą przez przynajmniej kilka tysięcy godzin, co daje parę lat grania po 2-3h dziennie.

■ Ogromną zaletą X360 jest możliwość podłączenia go do monitora komputerowego (po dokupieniu kabla VGA - ok. 130 zł). Obraz ma



wówczas co najmniej taką jakość, jak po podłączeniu do TV ze złączem component. Dodatkową zaletą jest możliwość wybrania jednej z 7 rozdzielczości (od 640x480 do 1280x1024). Za duży, 20-calowy monitor kineskopowy bardzo dobrej klasy (używany) zapłacimy zaledwie 300-700 zł. Wadą tego rozwiązania jest dość niskie odświeżanie, wynoszące 60Hz (nie można go zmienić). Nie ma to znaczenia w przypadku monitorów LCD, plazm i projektorów (na nich obraz nigdy nie będzie migał).

■ Tryby HD oferują wyłącznie obraz o proporcjach 16:9, czyli w trybie panoramicznym. Taki ekran mają wszystkie TV HD i tylko niektóre monitory komputerowe. Jeśli taki monitor będzie miał standardowe proporcje, obraz będzie albo rozciągnięty, albo z szerokimi, czarnymi pasami na dole i u góry ekranu. Być może w przypadku nowych gier zostanie to zmienione.

■ Wszystkie oficjalne kable A/V do X360 posiadają wyjście optyczne (TOSLink). Po jego podłączeniu do amplitunera (lub innego dekodera DD5.1 lub DTS) uzyskamy dźwięk przestrzenny. Tanszą alternatywą dla drogich zestawów kina domowego są głośniki komputerowe z dekoderem, np. Creative GD-580 (ok. 550 zł) lub znacznie mocniejsze Logitech Z-5500 (ok. 1250). Nie da się uzyskać dźwięku przestrzennego przez złącze analogowe (np. cinch) - jego namiastką będzie wówczas Dolby ProLogic II (pod warunkiem, ze nasz sprzęt audio obsługuje ten format).

■ W wielu sklepach znaleźć można przejściówki z component na VGA i z VGA na DVI. Decydując się na ich zakup, musisz pamiętać o dwóch rzeczach. Przelotki component-VGA nie konwertują sygnału na RGB, w związku z czym wejście VGA odbiornika (monitor, TV...) musi akceptować sygnał Y/Pb/Cr. Przejściowki VGA-DVI to natomiast zwykłe przelotki, więc sygnał na ich wyjściu wciąż jest analogowy. Odbiornik musi więc posiadać wejście DVI-I. Te z DVI-D z taką przelotką nie będą działać. Informacje na temat typu wejść zawarte są w instrukcji ekranu, w części z danymi technicznymi.

■ Warto pamiętać, ze wysokość 32-calowego TV panoramicznego jest taka sama, jak wysokość 25-calowego TV o standardowych proporcjach. Wysokość taką, jak TV 16:9 26" ma natomiast TV 4:3 21".

3. Multimedia

■ Konsola posiada trzy porty USB2.0. Po podłączeniu do któregoś z nich dowolnego urządzenia z portem USB 1.1 lub 2.0, widocznego w komputerze PC jako dysk wymienny, np. odtwarzacza MP3, czytnika kart flash lub aparatu cyfrowego, konsola da nam dostęp do zapisanych na nim zdjęć (JPEG) i muzyki (MP3, WMA).

■ Konsola nie oferuje możliwości zgrania muzyki z zewnętrznego źródła na dysk lub kartę pamięci. Można natomiast zrzucić na twardziela zawartość płyty CD-Audio. Muzyka zostanie wówczas zapisana w formacie WMA.

■ Muzykę (MP3) można podkładać we wszystkich grach, w dowolnej chwili (także wówczas, gdy odtwarzacz podłączony zostanie podczas zabawy).

■ Konsola czyta nagrane przez nas płyty (DVD, CD) ze zdjęciami lub muzyką.

■ Filmy odtworzysz wyłącznie z płyty DVD-Video, oryginalnego dysku twardego (np. ściągnięte z internetu trailery) lub podłączonego do sieci lokalnej komputera PC z systemem Windows Media Center (format WMV).

■ Rozdzielczość filmów na DVD może być upscale'owana do 1280x768 z Progressive Scan. Niestety, jakość obrazu w filmach nie jest tak idealna, jak moglibyśmy oczekiwać - programowy odtwarzacz w obecnej wersji nie korzysta z kilku dość istotnych efektów, możliwych do uzyskania na tak potężnym sprzęcie. Nie ma też możliwości odtwarzania z płyt filmów w HD (wysoką rozdzielczość mają jedynie materiały ściągnięte z Marketplace).

4. Gry.

■ Spora część dostępnych gier nie posiada blokady regionalnej. Nie mają jej m.in. amerykańskie wersje Call of Duty 2, Condemned, Gun, Tony Hawk: American Wasteland, Quake 4, Ridge Racer 6 oraz Amped 3 - wszystkie będą działać na konsolach PAL. Blokadę posiadają natomiast wszystkie gry wydane w Japonii. Aktualne informacje na ten temat łatwo znaleźć w Internecie - wystarczy wpisać w Google: Xbox360 region-free games (bez cudzysłowów).

■ Cztery najlepsze, najlepiej pokazujące możliwości nowej konsoli gry to Call of Duty 2, Project Gotham Racing 3, Perfect Dark Zero oraz Kameo: Elements of Power. Dobrze oceniane są też Need for Speed Most Wanted, Condemned: Criminal Origins, Gun, Tony Hawk's American Wasteland oraz Ridge Racer 6.

■ Jednym z wymogów, które spełnić muszą wszystkie gry, jest obsługa trybu 720p. Niektóre tytuły (PGR3, Quake 4...) renderują grafikę w niższej rozdzielczości, po czym skalują ją do 1280x720. W efekcie obraz jest lekko rozmyty i mniej szczegółowy.

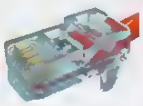
■ Niektórzy developerzy ignorują posiadaczy zwykłych telewizorów. PGR3 na normalnym TV posiada postrzępioną grafikę (obraz generowany jest w wyższej rozdzielczości, po czym konsola skaluje go do niższej). Jeszcze gorzej jest z pierwszymi seriami King Konga, który jedynie na HDTV wyświetla odpowiednio jasny obraz.

■ Z wielu gier wydanych w krajach innych niż anglojęzyczne dostępny jest tylko jeden język. Musisz na to uważać, kupując wersję z niemiecką lub francuską okładką - nie zawsze będzie możliwość wyboru języka angielskiego „Wykastrowany" w ten sposób został m.in. Call of Duty 2.

■ Ceny gier są znacznie wyższe niż było to do tej pory z innymi konsolami. Za nowość często przyjdzie zapłacić nawet 300 zł.

5. Xbox Live

■ Do obu zestawow dodawany jest Xbox Live Silver oraz darmowa, miesięczna wersja Gold Jedynie Gold pozwala na zaawansowane wyszukiwanie użytkownikow, komunikację głosową i granie online



■ Korzystanie z Xbox Live jest bardzo proste - musisz jedynie posiadać dowolne stałe łącze (bardzo wskazane jest, by jego prędkość była większa, niz 256Kbit/s), zakonczone kablem sieciowym z wtyczką RJ45 (zdjęcie)

■ Miesięczna subskrypcja Xbox Live Gold kosztuje niespełna 7 euro, kwartalna - 20 euro, roczna natomiast 60 euro Płatności dokonujemy kartą kredytową. Z Xboxem 360 działa oczywiście "stary" Live, którego używałeś grając na pierwszym X-ie

■ Rejestrując się na Xbox Live nie mozesz niestety podać Polski jako kraju zamieszkania Powinieneś wybrać kraj anglojęzyczny (chyba ze sprawniej operujesz innym językiem) oraz podać jakiś istniejący adres, np wyszukany w Sieci (chodzi przede wszystkim o zgodność kodu pocztowego)

■ Jedną z większych atrakcji Xbox Live jest Marketplace Mozesz z niego ściągać dema gier, trailery lub - z reguły odpłatnie - skorki, zdjęcia, dodatki do gier i inne pliki

■ Walutą w Xbox Live są Microsoft Points 2000 MP kosztuje ok 100 zł Kupimy za to np 2-3 gry XLArcade lub kilkadziesiąt skórek i obrazkow

■ XL oferuje wirtualny sklep z grami Dostępne w nim tytuły to z reguły proste zręcznościowki i gry logiczne, często oparte na pomyśle z 8-bitowych klasyków, z poprawioną, lecz wciąż prostą, minimalistyczną oprawą. XL Arcade pozwala na ściąganie wersji demo poszczególnych gier

■ Najciekawsze gry w Xbox Live Arcade to Hexic (logiczna, znajduje się one na dysku w momencie zakupu konsoli), Geometry Wars. Retro Evolved (strzelanka arcade), Joust (zręcznościowka bazująca na klasyku od Midway) oraz Outpost Kaloki X (RTS z intuicyjnym interfejsem) Ciekawostką jest, ze gry w XLArcade to specjalnie zabezpieczone pliki Flash Po zgraniu na PC (co w warunkach domowych jest dość skomplikowane) będą one działały w przeglądarce internetowej

■ Szybkosc ściągania danych z Marketplace'u jest dość nierowna i czasem spada ponizej kilkudziesięciu kb/s Jest to prawdopodobnie związane z przeciążeniem łącz

■ Przy płaceniu kartą za abonament Gold w Xbox Live pamiętaj by w polu „Kod Pocztowy" podać dokładnie ten sam kod, który wpisałeś rejestrując się w systemie

6. Emulacja gier z Xboxa (1)

■ Na X360 uruchomisz sporą część gier z pierwszego X-a pod warunkiem, ze posiadasz dysk twardy i dostęp do Netu Microsoft ze względu na koszta i uproszczenie konstrukcji konsoli zdecydował się na skorzystanie z emulatora software'owego, w przeciwieństwie do np Sony, które w PS2 umieściło "bebechy" PSX-a. Z podobnego programowego rozwiązania korzystać będzie Revolution

■ Na dysku standerdowo zainstalowane jest wczesna wersja emulatora. Po wlozeniu gry z Xboxa konsola sama połączy się z Siecią w celu sprawdzenia, czy tytuł znajduje się na liście kompatybilności i ew zassania nowszej wersji programu

■ Jeśli nie posiadasz dostępu do Netu w domu, mozesz sciągnąc emulator ze strony www.xbox.com/en-GB/games/backwerdscompatibility.htm, a następnie wypalić go na CD lub DVD i uruchomić w konsoli Microsoft wysyła tez płytkę z najnowszym emulatorem wszystkim zainteresowanym, którzy poproszą o to korzystając z powyzszego linka.

■ Powyzszy edres zawiera tez europejską, aktualizowaną na bieżąco listę kompatybilnych gier

■ Większość wydawanych obecnie gier ne Xboxa powinna działać na X360 Wymaga tego sam Microsoft.

■ Gry z Xboxa uruchomione na X360 działają w wyzszej rozdzielczości i z dodanym anti-aliasingiem Nie zmienia się jakość tekstur ani zastosowane w grach efekty, nie poprawiono tez płynności animacji Niektóre z tytułów (Ninja Gaiden Black) działają wręcz wolniej (czasem o wiele), niz powinny Microsoft cały czas nad tym pracuje W przypadku większości emulowanych gier mozliwe jest tez korzystanie z dobrodziejstw Xbox Live

■ Poki co nie ma możliwości, by przenieść stany gier (save'y) z Xboxa ne X360 Oczywiście profil Xbox Live, z którego korzystałes grając na pierwszym Xboxie, działać będzie z X360

7. Ciekawostki i uwagi

■ Konsolę mozna zarowno włączyć, jak i wyłączyć przy pomocy bezprzewodowego pada lub pilota

■ Podczas ściągania plików z Marketplace nia mozna grać ani robic na konsoli innych rzeczy

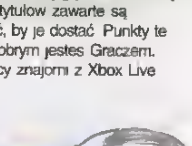
■ Świecący okrąg wokół włącznika informuje o ilości padów podłączonych do X360 Konsola posiada czujnik, w związku z czym diody zmieniają położenie w zależności od ustawienia konsoli Czerwonym miganiem sygnalizowane są błędy Jeśli cały okrąg miga na czerwono, nia wpadaj w panikę - przyczyną jest wysunięta wtyczka kabla A/V

■ Nie należy zmieniać położenie ani pozycji konsoli podczas jej pracy Moze to się skończyć porysowaniem lub zniszczeniem znajdującej się w napędzie płyty

■ Obecna warsja oprogramowania zawiera błąd we wskaźniku postępu ściągania z Marketplace Po anulowaniu i ponownym wybraniu ściągania pokazuje on niepoprawne wartości

■ Za większość czynności w kazdej grze dostajesz punkty tzw Gamescore Dla kazdej gry naliczane są one osobno, w większości tytułow zawarte są informacje, co musisz zrobić, by je dostać Punkty te swiadczą więc o tym, jak dobrym jestes Graczem. Wgląd do nich mają wszyscy znajomi z Xbox Live

■ X360 współpracuje z hubami USB 2.0 zwiększającymi ilość gniazd USB Można do nich podłączyć np większą ilość padow przewodowych



■ Konsola w ograniczonym zakresie obsługuje pecetowe klawiatury za złączem USB Mozna przy ich pomocy m.in. wypełniać pola wymagające wpisanie jakiejs informacji (np w Xbox Live lub przy ripowaniu płyt audio) Oczywiscie w grach działa tylko joypad

■ Mimo ze dodawany do zestawow Premium dysk ma pojemność 20 GB, dla użytkownika dostępne jest jedynie 13 GB 4 GB zarezerwowane jest na pliki wymiany i inne dane (dzięki temu na konsoli z dyskiem niektóre gry mogą wczytywać się szybciej), 2 GB zarezerwowane jest m.in. z myślą o emulacji gier z Xboxa Pozostałe kilkaset MB zajmuje dashboard

■ Bezprzewodowy pad pozwala ne stosowanie baterii akumulatorków AA lub specjalnego Battery-Packa od Microsoftu (20 euro). Najbardziej opłacalny jest zakup akumulatorków AA NiMh i ładowarki procesorowej (najlepiej nie za szybkiej). Koszt jest porownywalny z zestawem MS, a czas pracy powinien być nieco dłuższy (nawet 30-40h zabawy)

■ Podczas ściągania dużych ilości danych z Marketplace warto wyjąć akumulatorki z pada - zapobiegniemy w ten sposób ich rozładowaniu

■ Gdy w jednym pomieszczeniu ustawisz kilka konsol wyposazonych w bezprzewodowe pady, nie musisz martwić się o zakłocenia. Kazdy kontroler posiada specjalny przycisk, umozliwiający przypisanie go do wybranej konsoli

8. Największe wady

■ Jedną z podstawowych wad nowej konsoli są wyzsze o nawet 20-30% ceny gier Dyktuje je sam Microsoft, jednak główną przyczyną takiego stanu rzeczy jest pazerność sprzedawcow, sztucznie zawyżających ceny nowych tytułow

■ Konsola nie posiada w Polsce dystrybutora, w związku z czym mozemy mieć problemy z gwarancją. Kupując sprzęt za granicą, w razie awarii musimy dostarczyć do niego konsolę na swój koszt Część polskich sklepów importujących X360 na własną rękę oferuje własną gwarancję Jeśli tak nie jest, zawsze mamy możliwość odwołania się do polskiego prawa, które nakłada na sprzedawcę odpowiedzialność za towar w okresie do dwóch lat od chwili zakupu

■ Pierwsze gry wykorzystują możliwości nowej konsoli w minimalnym stopniu Większość tytułow to konwersje lub gry w ostatniej chwili przeniesione na X360

■ Juz w dniu premiery pojawiły się w Sieci głosy o pierwszych awariach sprzętu Konsole przegrzewały się, wieszały, informowały o błędach i uszkodzeniach Co prawda są to przypadki marginalne (szacuje się, ze wady posiadało maksymalnie parę konsol na tysiąc), jednak nikt nie da gwarancji, ze nie trafi właśnie na Ciebie

■ Emulator Xboxa wymaga posiadania dysku twardego, w związku z czym posiadacze zestawow bez dysku mogą o nim zapomnieć.

■ Konsola nie oferuje możliwości zgrania MP3 na dysk ani odtwarzania DivX-ów Nie mozna też odtwarzać filmów z innego źródła, niz oryginalny dysk lub Sieć.

■ Save'y i profile mozna zapisać wyłącznie na oryginalnym dysku lub memorce Nie mozna w tym celu wykorzystać np dysku na USB

■ X360 pobiera więcej energii, niz jakakolwiek inna konsola.

■ Przydałby się czytnik kart flash

■ Sprzęt korzysta z płyt DVD, co jednoczesnie jest wadą (nosnik ten oferuje dość małą jak na dzisiejsze czasy pojemność) i zaletą (technologia jest na tyle opanowana, ze awarie czytników powinny być zjawiskiem marginalnym)

9. Największe zalety

■ Konsola jest stosunkowo tania, szczególnie w wersji Core Za niespełna 300 euro otrzymujemy sprzęt nowej generacji, o niebo potężniejszy, niz dotychczasowe konsole

■ Sprzęt jest bardzo zaawansowany technicznie - trzyrdzeniowy procesor 3,2GHz pozwala na rownoległe przetwarzanie kilku strumieni danych, a przygotowany specjalnie z myślą o X360 układ graficzny, posiadający 48 uniwersalnych jednostek (mogą one pełnic rolę vertex- lub pixel-shaderów) jest bardziej elastyczny, niż układ, ktory Sony zastosuje w PS3

■ Microsoft to firma bardzo bogata, w związku z czym jest w stanie pompować w projekt ogromne pieniądze, byle sprzęt i gry były jak najbardziej atrakcyjne dla Graczy

■ Za pisanie gier wzięli się najwięksi z branży, wśród których nie zabrakło Japończyków

■ Sprzęt jest bardzo estetycznie wykonany Szczególnie dobre wrazenie robi pad nie tylko bardzo wygodny, ale tez oferujący kilka niezwykle przydatnych funkcji (możliwość włączenia/wyłączenia konsoli, przejście do dashboardu itp.)

■ Konsola pozwala na uruchamianie gier z pierwszego Xboxa

■ X360 posiada standardowe porty USB 2.0, a jego oprogramowanie współpracuje z większością dostępnych aparatów cyfrowych, odtwarzaczy MP3 i pamięci półprzewodnikowych.

■ Konsolę mozna podłączyć do praktycznie kazdego odbiornika Ogromną zaletą jest możliwość współpracy z monitorami komputerowymi - wystarczy dokupić specjalny kabel Warto z niego skorzystać takze w przypadku TV LCD - jakość będzie lepsza niz przy zastosowaniu kabla component

■ Jedną z największych zalet nowej konsoli jest Xbox Live Usługa ta, poza możliwością grania w Sieci i komunikowania się z przyjaciółmi pozwala m.in. na śledzenie postępów znajomych w różnych grach (od teraz kolega nie będzie mógł skłamać, ze zdobył wszystkie "platyny" w PGR3), ściąganie dem, dodatków do gier czy trailerów Sony popełnie ogromny błąd, nie starając się nadrobic zaległości Firma najwyraźniej zapomina, ze gra online to zaledwie ułamek możliwości, jakie oferuje Sieć

Kolejnej porcji informacji szukajcie w następnym Poradniku, w podobnym FAQ lub w Poradni, w zaleznosci od ilości podesłanych przez Was pytań ▪ [kilu]



Klasyfikacja wiekowa gier

W USA zawrzało. Modyfikacja Hot Coffee do GTA:SA była jedynie pretekstem do rozpoczęcia wojny z grami. Wojny, na którą niektóre środowiska czekały od dawna. W tej batalii podstawową rolę odegra klasyfikacja wiekowa gier (tzw. "Rating"). Takze i w Polsce zaczyna mówić się otwarcie o tym temacie. Od dzisiaj możemy być pewni, ze kategorie wiekowa w lewej dolnej części pudełka mo większe znaczenia niz kiedykolwiek.

Klasyfikacji wiekowych jest kilka, a na przełomia ostatnich lat miały miejsce powazne zmiany w ich przyznawaniu. Właśnie dlatego nieraz pytacia nas "Dlaczego na płytce DVD z grą są różne kategorie wiekowe" Przyszedł wreszcie czas, azeby raz na zawsze uporządkować cały ten schemat i odpowiedzieć ne wszystkie pytanie. Jak się szybko okaze, klasyfikacje wiekowe dają więcej, niż tylko informację dla rodziców.

Brytyjczycy i Amerykanie

Pierwsza instytucja zajmująca się cenzurowaniem i przyznawaniem kategori wiekowych powstała w Wielkiej Brytanii w 1912 r. Wówczas Imperium Brytyjskie było centrum cywilizowanego świata. Nic więc dziwnego, za konserwatywne władze postanowiły wprowadziły pierwsze oznaczenia wiekowe dla filmów



Czasy oczywiście uległy zmianie i nie warto skupiać się na przeszłości. Interesujący jest jednak fakt, iz Brytyjczycy - jako pierwsi - utworzyli ciało zajmujące się przyznawaniem kategori wiekowych grom. W 1984 r. powstaje wydział BBFC (Brytyjska Komisja Klasyfikacji Filmow) specjalnie do sprawdzania gier. Gry zostały potraktowane jako medium bliskie filmom. Tak pozostało do dziś. Pierwszą grą ocenioną na "od 18 lat" była przygodówka tekstowa Dracula in London. Dzisiaj odznaczenia przyznawane przez BBFC są wręcz legendarne. Na opakowaniach gier i płytkach znajdziemy jeszcze PG (konieczna jest opieka rodziców), 12+, 15+ i 18+. Technika działanie BBFC zostałe później skopiowana przez większość państw. Przedstawmy ją więc pokrótce.

Ponieważ przyznanie kategorii wiekowej w WB jest obowiązkowe, kazdy chcący wydać grę musi przesłać swoj tytuł do ludzi z BBFC. Zazwyczaj ma to miejsce tuz przed premierą, czasami gry wysyła się wczesniej (szczególnie, jesli to konwersja z NTSC). Jednak sprawdzenie gry przez ekspertów nie jest darmowe. Koszt testów wynosi 1 600 funtów. Cena może się zmienić, zaleznie od czasu potrzebnego na sprawdzenie gry. No właśnie, jak mozna ocenić GTA po 5 godzinach gry? (a tyle zazwyczaj poświęca się na jeden tytuł) Twórcy gier muszą iść na rękę testarom. Dostarczają im pakiet cheatów, save'y, a takze fragmenty video z bardziej "pikantnymi" momentami. Po sprawdzeniu tytułu następuje pora na przyznanie kategori wiekowej.

Elementy wpływające na wybór danej kategori wiekowej opierają się głównie na dwóch czynnikach - jakie treści zawiera dana gra (przemoc, seks, wulgaryzmy) oraz jak skonstruowana jest mechanika gry. O ile pierwsze zagadnienie jest dosyć łatwe do zrozumienia, drugia wymaga wyjaśnienia. Otóż testerzy sprawdzają to, czy gra opiera się jedynie na czystej przemocy i ciągłym zabijaniu. Jeżeli tak - mamy murowane 18+. Jeśli jednak do zabawy wchodzą zagadki, Gracz musi unikać walk, rozmawiać z różnymi postaciami i poznawać otaczający go świat - wtedy mamy 15+. Dzięki tej zasadzie, oparty jedynie na bezmyślnej siecze Stubbs the Zombie dostaje 18+, a mroczny i krwawy, ale przygodowy i promujący stealth - Call of Cthulhu jedynie 15+. Po przyznaniu kategorii wiekowej gra trafia do sprzedaży.

Kiedy w 1994 r. całe USA rozpoczęło wielką debatę na tamat brutalności gier, brytyjskie rozwiązania były wzorem dle powstałego ESRB (Komisja ds. Oceny Oprogramowania Rozrywkowego). ESRB zostało założone z prywatnej inicjatywy wydawców gier. Instytucja ta scisle współpracuje z rządem USA. Oznakowanie ESRB to 6 kategorii - EC (Wczesne dzieciństwo 3+), E (Dla wszystkich 8+), E10 (Dla wszystkich od 10 lat), T (Młodziaz 13+), M (Dorośli 17+). Szósta kategoria (A - Tylko dla dorosłych) tak naprawdę jest zarezerwowana dla pornografii (i gier pornograficznych). Jednakze cała afera z San Andreas spowodowała, ze GTA:SA (z możliwością modyfikacji Hot Coffee) dostała kategorię A i została zdjęta z półek sklepowych z grami. Rodzi to słuszne obawy, ze kolejne gry mogą dostawać kategorię A. Sami twórcy natomiast będą bali się umieszczać w grach więcej seksu. Amerykanie stosują jeszcze jedną klasyfikację - Rating Pending - oznacza ona, ze dany tytuł jeszcze nie został sprawdzony i oczekuje na kategorię wiekową.

Procedura oceniania gier jest taka sama, jak w przypadku BBFC. Amerykanie natomiast wprowadzili dodatkowe 32 kategorie opisujące konkretne treści w danej grze. Od spozywania alkoholu i narkotyków, przez seks, a na kilku stopniach przemocy (realistyczna, komiksowa etc.) kończąc. Dodatkowe info moze takze mówić, że gra posiada walor edukacyjny - w końcu nie samą przemocą człowiek żyje. W 2004 r. ESRB sprawdziło 1 036 gier, z czego 12 proc. otrzymało kategorię M. Najwięcej - aż 54 proc. - mamy gier z kategorią E. W Kanadzie ESRB ma swój specjalny oddział. Jednak kanadyjskie oznaczenia wyglądają tak samo jak amerykańskie.

Europejski kocioł

Po wyjaśnieniu sobie kilku kwestii, pora opisać kontynentalną Europę. Kategoria wiekowe przyszły do Zjednoczonej Europy tak naprawdę w 1994 r. kiedy to powstało ELSPA (Stowarzyszenie Wydawców Oprogramowania Rozrywkowego). Odznaczenia ELSPA królowały na konsolach starej generacji i w pierwszej fazie current-genów.



Znaczek ELSPA pojawiał się wraz z 4 kategoriami wiekowymi - 3+, 11+, 15+, 18+. Jednak taki podział okazał się być zbyt powierzchowny. Dodatkowo, np. Francja, stosowała własne oznaczenia —  Bałagan był tak ogromny, ze wydawcy postanowili zacząć działać i od maja 2003 r. certyfikaty ELSPA zastąpiono - doskonale dzisiaj znanymi - oznaczeniami PEGI (Ogólnoeuropejski System Klasyfikacji Gier), wprowadzonymi przez organizację ISFE (Federacja Oprogramowania Interaktywnego Europy - jej skrót znajdziecie w tle oznaczeń PEGI).

Większość rządów UE oraz państw stowarzyszonych z UE akceptuje system PEGI. Komisja Europejska poparła inicjatywę PEGI. Jednakze nie jest to system obowiązkowy, wydawcy nie muszą z niego korzystać podczas wydawania gier. Wszystko opiera się na ich dobrej woli. Nie muszą także płacić za sprawdzanie swoich gier. Dlaczego? Instytucja zajmująca się sprawdzaniem gier dla PEGI - holenderski NICAM (Holenderski Instytut ds. Klasyfikacji Sztuk Audiowizualnych) - ma własny budżet wysokości 160.000 euro rocznie. W przypadku PEGI, przed klasyfikacją gry autorzy wypełniają interesujący formularz.



▲ Piktogramy PEGI. Wulgaryzmy, Treści Erotyczne, Przemoc, (druga linia) Strach, Narkotyki, Dyskryminacja

Oprócz standardowej biurokracji (nazwa firmy, gry etc.) oraz pytań o to, czy gra ma krew, trzeba odpowiedzieć na ciekawe pytania: czy gra pokazuje sceny tortur ludzi lub zwierząt, sceny erotyczne z widocznymi narządami płciowymi, sceny oddawania kału albo stolca? Konkretne odpowiedzi oznaczają przyporządkowanie jednego z 5 przedziałów wiekowych - 3+, 7+, 12+, 15+, 18+. Dodatkowo gry otrzymują jeden z piktogramów odznaczających Przemoc, Wulgaryzmy, Strach, Treści Erotyczne, Narkotyki i Dyskryminację. Gry, które otrzymały według formularza 15+ albo 18+, będą sprawdzone przez ludzi z NICAM. Gry o niższej kategorii wiekowej, w większości przypadków nie są dogłębnie sprawdzane. W jakiś sposób świadczy to dosyć negatywnie o PEGI. Ich podejście do tematyki można podsumować jako stosunkowo pobieżne. Od początku swojego powstania, aż do 6 grudnia 2005, PEGI dokonało "ratingu" 4497 gier. Najwięcej gier otrzymało kategorię 3+ (2165 gier), kategorię 18+ przyznano jedynie 174 razy.

No dobra, w takim wyjściu wszystko jest jasne. Błąd! Dopiero teraz zaczyna się zabawa z kategoriami wiekowymi. Już w formularzu PEGI mamy kazus dla państw nieobjętych tą klasyfikacją. O kogo chodzi? PEGI nie jest uznawane w WB i Niemczech. Oddanie gry do sprawdzenia BBFC jest obowiązkowe, więc na nic nie zda się tu certyfikat PEGI. Niemcy natomiast korzystają z usług organizacji USK (Samokontrola Oprogramowania Rozrywkowego).

O USK pisałem juz w artykule "Niemieckie zombiaki" (PE#83), tak więc powtarzanie całości nie ma sensu. Skupmy się tylko na faktach. W Niemczech system przyznawania kategori wiekowych jest obowiązkowy. Co więcej Niemcy mają najbardziej restrykcyjne podejście do gier, z wszystkich tu opisywanych krajów. Oprócz 5 kategori wiekowych - "Dle wszystkich", 6+, 12+, 16+, 18+ - mamy jeszcze kategorię 18+ z adnotacją, ze gra ląduje "na indeksie". Te ostatnie kategoria dotyczy gier uznanych za ultrabrutalna, zawierających treści faszystowskie lub szkodliwe dla młodzieży - Manhunt, Wolfenstein 3D czy The Warriors. W rzeczywistości oznacza ona utrudnioną sprzedaz danego tytułu. Aby uniknąć takiej kategori, autorzy często tną swoje gry. Na niemieckich opakowaniach z grami zawsze znajdziesz znaczek USK. Dodatkowo, PEGI musi także ustąpić wewnętrznym regulacjom Finlandii i Portugalii. W Finlandii kategoria 12+ od PEGI to 11+, a 16+ to 15+. W Portugalii 7+ to 6+. Powody? Inny system edukacji, prawo i podejscie do młodzież. Bałagan? Spróbujmy więc to uszeregować.

Cztery oznaczenia i podwójna moralność. Zacznijmy od pudełek do gier. Jako ze kazde z większych państw Europy ma własna pudełka i przetłumaczone instrukcje, ma takza i własne oznaczenia. Dzisiaj jednak nie jest to juz problemem, gdyz jeżeli dany kraj akceptuje klesyfikację PEGI, na pudełku znajdziemy własnie ten znaczek. Problemy zaczynają się, kiedy tak nie jest. Na brytyjskich pudełkach, jeżeli grze BBFC przydzieliło kategorię 15+, 18+, zawsze znajdziemy znaczek BBFC. Jeżeli gra ma kategorię 12+ lub mniej, mozemy zobaczyć jedynie znaczek PEGI (jest to dość losowe). W przypadku Niemiec na pudełku zawsze znajdziemy znaczek USK i czasami jeszcze PEGI. Bardziej skomplikowana okazuje się być kwestia płyt DVD.

Pudełko i instrukcje do gry mozna zrobić łatwo i tanio. Gorzej natomiast jest z wytłoczeniem płyty. Dlatego czasami wydawcy tną po kosztach i tłoczą płyty dla kilku krajów na raz. Co to rodzi? Ano jeśli mamy grę na rynek niemiecki, irlandzki i włoski, to na płycie - w Niemczech - zobaczymy znaczek USK i znaczek PEGI. Czy świadczy to o tym, ze gra jest tylko po niemiecku? Nie, gra jest w trzech językach (angielski, niemiecki, włoski), ale płyta na te rynki jest taka sama. Zmienia się jedynie okładka i instrukcja. Wa Włoszech i Irlandii (oba kraje uznają PEGI), na dokładnie TEJ SAMEJ płycie, tez zobaczymy znaczek PEGI i USK (mam nadzieję, za za mną nadążacie). Ale obowiązuje tam jedynie PEGI. Stąd bierze się cały chaos z różnymi oznaczeniami na płytach.

Zresztą przed majem 2004 i utworzeniem PEGI sytuacja była jeszcze gorsza. Ne egzemplarzu płyty z grą Silent Hill 2, jaką to kiedyś kupiłem (a był to egzemplarz przeznaczony na rynek angielski, francuski, niemiecki oraz jednego z krajów skandynawskich), widniały 4 oznaczenia! Stary znaczek ELSPA oraz oznaczenie BBFC, certyfikat USK i jeszcze - nie używany juz - znaczek francuski. Co najlepsze, były to rózna kategorie wiekowe! Podobna sytuacja ma miejsce na płycie Jak II. PEGI dało grze 12+, a USK 6+. Mozna mnozyć takie przykłady.



Na przykładzie pudełek z Fahrenheit widzicie różne oznaczenia zależnie każdego z krajów

Wynika to z innych "standardów" moralności i różnego podejścia samych sprawdzających gry. Oprócz opisanych już wcześniej ogólnych zasad testowania gier, mamy jeszcze proste przeliczenie - co w danym kraju jest kontrowersyjne. Niemcy mają fioła na punkcie przemocy, ale jeśli chodzi o seks - są liberalni. Total Overdose w WB ma 15+, a według PEGI i USK ma 18+. San Andreas - z którego w Niemczech wycięto możliwość kopania leżących - ma status 16+ od USK, a PEGI daje już 18+. Ciekawie wygląda sprawa Fahrenheit. Według BBFC gra jest warta 15+ (a USK daje 16+), PEGI i Amerykanie dają już 18+ dodatkowo wspominając o treściach erotycznych.

Zresztą "momenty" w grach są najlepszym sposobem na pokazanie obłudy we wszystkich krajach. Otóż PEGI dała erpegowi Shadow Hearts: Covenant 16+ i piktogram "Treści Erotyczne"! Piktogram, którego nie otrzymało żadne GTA, Getaway ani God of War za swoją sceną "tózkową"! Tymczasem USK wręczyło tej grze 12+, a mający fioła na punkcie seksu Amerykanie T czyli 13+. I gdzie tu logika? W SH:C nie ma scen erotycznych, pada tam jedynie kilka zdań na temat relacji damsko-męskich, a w jednej ze scen możemy zobaczyć leżącą w łóżku kobietę (wszystkie strategiczne części ciała są zasłonięte). O co tu chodzi? Po prostu ktoś z NICAM uznał, że gra ma tak zaawansowane treści erotyczne (dodatkowo jeden z NPC jest gejem) i tyle wystarczy. W ten sposób kupujący grę może pomyśleć, że SH:C to gra mocno erotyczne. System klasyfikacji wiekowej bez wątpienia potrzebuje pewnej reorganizacji.

A ja mam 18 lat i co mnie to?

Przeniesmy się na chwilę do Japonii. KKW także wpadła w manię klasyfikacji gier i jej organizacja CERO (Organizacja Oceniająca Oprogramowanie Rozrywkowe) przykręca śrubę. Obiecano bardziej dogłębną kontrolę i zwiększenie rozmiarów samych oznaczeń na pudełkach. Klasyfikacja wiekowa gier w Japonii jest obowiązkowa, organizacja CERO utrzymuje się ze składek wydawców. Stosowany podział na kategorię wiekowe jest dosyć standardowy: "dla wszystkich", 12+, 15+, 18+. Dodatkowo przy oznaczeniu mamy jeden z 9 komentarzy (alkohol, seks, przemoc etc.). Japonia nie odstaje od innych krajów, dlatego przejdźmy do ostatniego z państw - znajdującej się niedaleko Nipponu Australii.

Jako była kolonia brytyjska, Australia ma także restrykcyjne podejście do klasyfikacji wiekowej gier (podobna sytuacje ma miejsce w Nowej Zelandii). Tematyką tą zajmuje się Biuro ds. Klasyfikacji Filmów i Literatury. Klasyfikacja gier jest obowiązkowa. Australia w tym roku zmieniła wygląd swoich oznaczeń klasyfikacyjnych - wcześniejsze zostały uznane za mało widoczne. Zmiana oczywiście była w rzeczywistości spowodowana kontrowersjami wokół gier. Postanowiono zabezpieczyć się na przyszłość. Kategorie wiekowa wyglądają następująco: G (dla wszystkich), PR (konieczna jest opieka rodziców), M (od 15 lat) oraz MA 15+. Ostatnie oznaczenie jest dość ciekawe. Mówi nam, że dany tytuł jest dla ludzi pełnoletnich, ale może na nim grać młodzież w przedziale 15-17 lat, jeśli wiedzą o tym rodzice. Dodatkowe oznaczenie M 18, na razie obejmuje jedynie filmy, ale w świetle wyderzeń z USA może to ulec zmianie. Głównym powodem, dla którego opisałem Australię jest jednak fakt, że tytuły z tego kraju są w systemie PAL i wiem, zeniektórzy z Was zamawiają stamtąd gry. Bo jak się okazuje, klasyfikacje wiekowe przydają się także pełnoletnim, którzy dzieci nie mają.

Kupujesz grę na Sieci. Prosisz o zdjęcie. Sprzedający wchodzi na niemieckie E-Bay i przysyła Ci zdjęcie "swojej" gry. Jak to sprawdzić? Wystarczy zbadać oznaczenie w lewym dolnym rogu i już wiemy, że to ściema. W ten sposób możemy także zobaczyć, czy gra została wydana przed majem 2003 (oznaczenie ELPSA). Jeżeli zobaczymy znaczek BBFC, wiemy, że gra jest z WB i mamy do czynienia z wersją english. Kiedy zobeczymy odznaczenia australijskie możemy być pewni, że gra będzie działała na naszej konsoli. Przy standardzie PEGI nie będzie się jednak dało sprawdzić, czy gra jest np. tylko po francusku, jako że oznaczenie PEGI jest uniwersalne. Kategoria wiekowa może okazać się batem na oszustów.

Teraz przeglądnijcie sobie zdjęcia na Allegro i sprawdźcia, ile tytułów ma "lewe" zdjęcia okładek z USA, albo Niemiec (a opis, że to angielska wersja PAL). Dodatkowo dzięki przyznawaniu kategorii wiekowych możemy się dowiedzieć, jakie gry są już gotowe. Nadchodzący na PS2 24: The Game dostał już od USK oznaczenie 16+. Zupełnie olewany temat klasyfikacji wiekowych może jednak okazac się jednak bardzo pomocny.

A gdzie w tym wszystkim Polska? W Polsce wydawcy korzystają z systemu PEGI. W przeciwieństwie do państw akceptujących system PEGI, w Polsce rząd pozostaje neutralny, nie sankcjonuje wprowadzanie oznaczeń PEGI. Ale i tak wszystkie gry na konsole mają to oznaczenie. Akceptację tego systemu przez wydawców widać doskonale na przykładzie pudełek z grami przeznaczonych tylko na nasz rynek (np. Spartan) - polski wydawca nigdy nie zapomina o ich umieszczeniu. Od ponad roku także i wydawcy Pecetowi umieszczają na pudełkach ze swoimi grami znaczki PEGI. Chociaż nadal znajdziemy gry na Pieca bez jakiegokolwiek oznaczenia (nawet symbolicznego "od 18", wklejonego przez wydawcę) - nie jest to w Polsce wymagane przez prawo. Jednakze po publikacji nowej listy 10 "złych gier" przez amerykańskie Media Wise, w Polsce ma zacząć się debata nad obowiązkowym "Ratingiem" gier. Strona internetowa Sieciaki.pl obiecuje sporządzić własną listę "złych gier", a Pełnomocnik do spraw kobiet i rodziny Joanna Kluzik-Rostkowska z Ministerstw Polityki Społecznej mówi o konieczności wprowadzenie polskiego sytemu ratingowego i większej kontroli nad wydawanymi grami. Pożyjemy - zobaczymy. [dżujo]



▲ Po lewej stronie możecie zobaczyć stare oznaczenia z Australii, po prawej widać nowa

Australia

Kategorie wiekowe australijskiego Biura ds. Klasyfikacji Filmów i Literatury



Japonia

Kategorie wiekowe japońskiego CERO



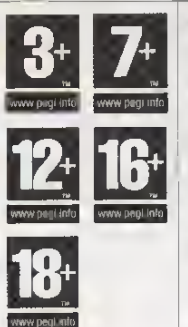
Niemcy

Kategorie wiekowe niemieckiego USK



Europa

Kategorie wiekowe europejskiego PEGI



USA

Kategorie wiekowe amerykańskiego ESRB



Wielka Brytania

Kategorie wiekowe brytyjskiego BBFC



Lek na next-genowe libido







Doskonale zdaję sobie sprawę, Drogi Czytelniku, w jakiej kłopotliwej sytuacji postawiła Cię korporacja Microsoft, wypuszczając na rynek monstrum o nazwie Xbox 360. Świąteczny okres za nami, co wiąże się z brakiem kasy, kolosalnym debetem na koncie i mocnym katarem. W głowie jednak dodatkowo panuje burza myśli – „sprzedam samochód", „pozbawię sąsiadkę emerytury", „oddam nerkę". Spokojnie! Na chorobę zawsze znajdzie się lekarstwo. Polecam zasięgnąć rady w poniższym tekście. Lek, który zastosowałem na sobie, sprawdza się doskonale... A było to tak.

Omawiane libido dorwało mnie dość niedawno. Jak to zwykle bywa co miesiąc, ok. 20-ego (tym razem już 16-ego!) z zapartym tchem oczekiwałem na listonosza pod klatką schodową i z jamnikiem na smyczy – to nic, że stoję już od 10:00, a dochodzi 12:00, pies wali kupkę za kupką dostając zapaści, nie wspominając o tym, że termometr wskazuje temperaturę pięć stopni poniżej zera. Wreszcie zjawia się listonoszka, tarmosząc nowy numer PSX Extreme i mówiąc: „To chyba do pana...". Yes, mam! Jak zwykle zacząłem kartkować, strona po stronie, wdychać zakatarzonym nosem świeży zapach pochodzący z drukarni, aż natknąłem się na dość pokaźną „wzmiankę" o nowym Xboxie. Był to test konsoli X360 spłodzony przez KILa. Oczywiście zapoznałem się z jego treścią, ta zaś wywołała u mnie mieszane uczucia co do nowego sprzętu. I chyba dobrze, bo zostałem sprowadzony ponownie na ziemię. Co nie znaczy, że przestałem się ślinić na nowy twór ekipy Microsoftu. Czym prędzej włączyłem kompa i napalony jak szczerbaty na suchary, odwiedziłem stronę z pokaźną liczbą udostępnionych do ściągnięcia trailerów. Zasysałem równo – jeden po drugim, aby przekonać się na własne oczy, co się tak naprawdę krol. A moje gałki oczne o mało co nie uległy katastrofalnej destrukcji – dostałem zadyszki. Co się ze mną dzieje? Jestem napalony na konsolę!

To zjawisko dopada mnie dość często. Głównie ma ono miejsce podczas launchu kolejnej generacji. Fakt, przerabiałem to już tyle razy. Wtedy jednak miałem kasę i nie musiałem czekać tak długo, a na PS2 grałem u kumpla. Teraz jest całkowicie inaczej. Przeprowadziłem się i mieszkam „na górce", otoczony w większości przez grono pecetowców, którzy uparcie twierdzą, że konsole to zabawki dla dzieci.

Tak sobie rozmyślając, nagle wzrok mój utkwił na półce, na której pod stosem „extrimów" leżały moje trzy pierwsze gry na Czamulę: GTA 3, Crazy Taxi i Tekken Tag Tournament. Z początku chciałem je wrzucić do szafki z pozostałymi tytułami, ale spragniony gry w cokolwiek uruchomiłem jedną z nich. Kultowa produkcja od Rockstar i jedna z najlepszych odsłon serii GTA wciąż potrafi wciągnąć. Na drugie posiedzenie wrzuciłem symulator taryfiarza, potem ryjącą swego czasu beret bijatykę. Po kilku godzinach zdałem sobie sprawę z tego, że znów nieźle się bawię. Hm, czyżby X360 nie był mi potrzebny?

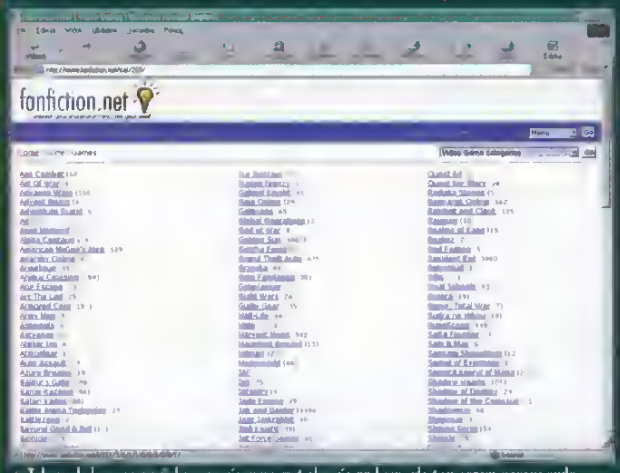
Trzy dni później pofatygowałem swoje szanowne cztery litery na stare śmiecie, by pożyczyć od kumpla GameCube'a na trzy dni, w zamian dając mu swojego Xdoca. Zabrałem konsolę, dwa pady, memorkę i gry: Metroid Prime, Zelda: WindWaker, F-Zero GX oraz Resident Evil 0. Wpadłem w wir specyficznego klimatu wypływającego z ekranu, ba, zostałem pochłonięty całkowicie grami na ten sprzęt. Zacząłem się zastanawiać, jakim cudem do tej pory nie miałem tak wspaniałej platformy! Już następnego dnia postanowiłem – zadzwonię do kumpla z pytaniem, czy nie pożyczyłby mi GaCława na tydzień, bo trzy dni to zdecydowanie za mało, aby zaliczyć wszystkie tytuły. „Zanim jednak zadzwonię, pogram w Zeldę" - pomyślałem. No i tak sobie grałem i grałem, zrobiło się strasznie późno, aż tu nagle zadzwonił telefon. Rany! Wnet sobie przypomniałem, że przecież GaCława miałem załatwić na dłużej! Podnoszę słuchawkę i kogo słyszę? Właściciela konsoli. I co najlepsze, zadzwonił z pytaniem, czy Xbox jest mi bardzo potrzebny, bo on nie może oderwać się od Forzy Motorsport, nie wspominając o Halo. Hehe, co za ironia losu. "No dobra, niech ci będzie, bo ja jeszcze za dużo nie pograłem na twojej konsoli" - tak mu powiedziałem, żeby nie wydało się, że ja też dałem się wciągnąć (kurcze, wstyd się przyznać, ale kiedyś śmiałem się z niego, że ma GC, a nie PS2).

Minął tydzień, a mi wciąż mało. Gdy oddawaliśmy sobie konsole, oczywiście ściemniałem, że tylko chwilkę pograłem sobie w „te bajeczki", żeby nie wyjść na debila, który bez GaCława już żyć nie może. Nie ma bata. Teraz to dopiero jestem chory, ale nie na X-a 360, a na toster Ninny! Muszę kupić GC, nie widzę innej opcji. A mam w tym temacie spore zaległości, w głównej mierze tytuły z półki exclusive. Po kilku dniach kupiłem na giełdzie Nintendo GameCube z Super Mario Sunshine. Komplet za 350 zł, z czego stówkę pożyczyłem od babci, wciskając kit, że muszę dokupić pamięć do komputera, bo nie mogę odrobić zadań z informy.

Wiecie, co jest najlepsze? Po kilku dniach dowiedziałem się od Maćka, że w przyszłym tygodniu dostaje wypłatę i planuje zainwestować w maszynkę Billa. Kiedy go zapytałem, dlaczego kupuje Xboxa, powiedział krótko: "To właśnie sprzęt, jakiego mi brakuje do pełni szczęścia". Mówiąc szczerze, nie dziwię mu się. Cena pierwszego Xboxa jest stosunkowo niska, a możliwości, jakimi dysponuje konsola są pokaźne. Analitycy twierdzą, że w połowie 2006 należy się spodziewać obniżki cen konsol current-gen, podczas gdy na s-ade2 ceny Xb6xa 360 raczej nie ma co liczyć (wg tego co twierdzi Microsoft). Jeśli znajdujesz się w podobnej sytuacji i nie zaliczyłeś jeszcze wszystkich tytułów, bądź po prostu nie grałeś na którejś z maszyn current-gen, musisz to nadrobić, zaoszczędzając przy okazji sporo funduszy. Ceny za sprzęt Nintendo, dodajmy - najtańszą z obecnych konsol - kształtują się w granicach 200-300 zł za używkę, i ok. 400zł za nową konsolkę. Za sprzęt Microsoftu trzeba zapłacić dziś 500-600 zł. Nie są to duże kwoty, zważywszy na kryjący się potencjał w postaci setek tytułów.

Alleluja! Znowu jestem wśród żywych. Minęło sporo czasu, a ja wciąż gram i nie mam zamiaru przestać. Po raz kolejny czuję ten rajcujący do granic możliwości klimat – jakbym dopiero co stał się posiadaczem jakiejś zupełnie nowej i nieznanej mi konsoli. Zakochałem się na nowo, a to dopiero początek. Wydobyłem też z szafy archiwalne numery PSX Extreme, aby zobaczyć, w jakie starsze gry można by jeszcze pograć. To mi pozwoli trzeźwo spojrzeć na sytuację na rynku, gdy za rok na półkach będą już wszystkie next-genowe platformy. A mnie czeka jeszcze nowa Zelda na GaCława, która ma się pojawić w następnych miesiącach. Ten fakt mnie elektryzuje. A na dzień dzisiejszy mam w co grać. Masz podobny problem? Rozwiąż go - po prostu kup sobie jakąś konsolę current-gen, której jeszcze nie miałeś. [Sojer]

To, co powinieneś wiedzieć o fanfikach



▲ Tak wygląda oaza maniaka - na pierwszy rzut oka nie zachęca, ale tym razem pozory mylą. Sprawdź samemu."

Info wprowadzające

Fanfic, fanfik, fanfiction - jak by go nie zwał chodzi po prostu o fabułę związaną z grą, książką, filmem lub nawet znaną osobą (aktor, muzyk, polityk) Fabuła występuje najczęściej w formie scenariusza opowiadania, wiersza lub komiksu Rzadko kiedy fanfiki otrzymują błogosławieństwo oryginalnego twórcy, a jeszcze rzadziej są przez niego autoryzowane Fabuła fanfika w stosunku do fabuły oryginału może pełnić następujące funkcje

wzbogaca (uszczegoławia) oryginalne wydarzenia - pokazuje co działo się przedtem (prequele), pokazuje, co stało się potem (kontynuacje) pokazuje, co działo się równolegle, ale w innym miejscu lub z punktu widzenia innej postaci (paralele) (np Bitwa o Helm's Deep oczami Theodena)

przedstawia alternatywne ścieżki oryginalnych wydarzeń (co by było, gdyby Anakin nie przeszedł na Ciemną Stronę Mocy?)

przedstawie oryginalnych bohaterów w całkowicie nowych wydarzeniach (bohaterowie FF8 podczas przerwy wiosennej w Balamb Garden)

przedstawie autora wrzuconego w wir oryginalnych wydarzeń (autor trafia do Hogwart i spotyka Harry'ego Pottera)

Co bardziej wytrwali autorzy rozbudowują swoje opowiadanie o kolejne rozdziały, inni autorzy dopisują fanfiki do innych fanfikow Czasem trudno się w tym połapać, ale jedno wiadomo - dla fanow jest to przednia zabawa.

Największe składowisko fanfików

Ciężko mi powiedziec czy to reguła, czy wyjątek ale zazwyczaj fanowskie strony poświęcone danej grze, filmowi lub książce posiadają dział fanfiki lub opowiadania. Jeśli jednak dopiero zaczynasz przygodę z twórczością fanow, to zacznij od www fanfiction net

Jest to specjalny serwis, w którym kazdy autor może zamieścić swoje opowiadania Fanfiki pogrupowane są w działy (anime book, cartoon, comic game, misc movie i tv show) a następnie w poddziały poświęcone konkretnym tytułom Jest ich dość duzo i jestem przekonany, ze kazdy znajdzie tu coś dla siebie Jak wszędzie, istnieją rzeczy mainstreamowe (popularne) i niszowe (dla wyjątkowo zaciętych fanów) Po prostu wejdz i sam sprawdź

Scharakteryzuję teraz krótko dział game (tematyka Poradnika zobowiązuje) Znajdziesz w nim fanfiki powstałe na bazie 282 gier (liczyłem w połowie pazdziernika, może coś dodali od tego czasu) Zdecydowanie najpopularniejsze są Final Fantasy (FF7 ma ponad 11000, a FF8 ponad 9900), Pokemon (ponad 12000) Zelda (ponad 7700), Kingdom Hearts (ponad 6500) i Sonic (ponad 5900) Jest mnóstwo tytułow, które nie przekraczają tysiąca opowiadań (a często są to growe bestsellery) Grand Theft Auto Chrono Trigger Dynasty Warriors Halo, Harvest Moon, Devil May Cry Ba, są też tytuły dla pojedynczych maniakow Throne of Darkness, Blood MediEvil czy Katamari Damacy Naprawdę jest z czego wybierać - a to tylko dział game Doby zbraknie do czytania)

Dla ciekawostki podam liderów w innych działach: anime - Inuyasha (ponad 52000), book - Harry Potter (absolutny rekord fanfiction net - ponad 210 000 opowiadań!!!), cartoons - Teen Titans (ponad 12000), comics - Batman (ponad 1300), movie - Star Wars (ponad 13000), tv shows - Buffy The Vampire Slayer (ponad 27000)

Problem z fanfiction net jest taki, ze jesli nie znasz angielskiego w stopniu dobrym, to zapomnij Za pierwszym razem mozesz tez trochę się naszukać Tytuły są bowiem zaliczane w ten sposób, ze bierze się pod uwagę pierwsze pojawienie się W przypadku Lord of the Rings czy Harry'ego Pottera najpierw ukazały się książki, a dopiero potem filmy, więc te tytuły znajdziesz w książkach Ale zeby znalezc Pokemona, musisz wiedziec, ze najpierw byłe gra, a dopiero później anime - powinieneś więc szukać w grach)

Jak wybrać dobry fanfik do przeczytania?

Napisanie fanfika wymaga dobrej znajomosci oryginalnych wydarzeń gry lub filmu, dlatego kazda proba zasługuje na uznanie Jednak biorąc pod uwagę ilość fanfikow czekających do przeczytania (biedni maniacy Harry'ego Pottera - 100 tysięcy fanfików do przeczytania) trzeba wybrac te najlepsze I tu mam parę rad Generalnie zle się czyta fanfiki o autorze wrzuconym w oryginalne wydarzenia. Ich autorzy mają tendencję do upraszczania przemyslen i wnioskow (bo wszystko i tak mają w głowie), dlatego postronnemu czytelnikowi trudno jest się połapac Dość trudne bywają też fanfiki przedstawiające całkowicie nowe wydarzenia, w których udział biorą oryginalni bohaterowie, oraz prequele i sequele Tutaj autor musi od zera konstruowac całą fabułę, logicznie ją powiązac do znanych oryginalnych wydarzań i interesująco przedstawić, a wymaga to naprawdę sporych umiejętności pisarskich (które nie wszyscy posiadają) Najprzyjemniejsze w czytaniu (a zarazem najłatwiejsze do napisania) są paralele oraz alternatywne sciezki oryginalnych wydarzeń, gdyz z jednej strony są dla czytelnika znajome, a z drugiej pozwalają autorom na rozwinięcie pisarskich skrzydeł

W jaki sposób poznać, czy fanfik jest dobry nie czytając go całego? Po pierwsze, są krótkie streszczenia odautorskie Kilka zdań albo Cię zaciekawi i skłoni do rzucenia okiem, albo nie. Po drugie są recenzje czytelników Po trzecie, jest test dwoch pięciu minut Termin ten pochodzi ze swiata screenwritingu (scenariuszopisarstwa) i oznacza pierwsze pięć oraz ostatnie pięć minut filmu. Działa to tak - otwierasz tekst i czytasz jego pierwsze pięć minut (w przypadku fanfika proponuję kilka pierwszych akapitow - maksimum 10), a zaraz potem jego zakończenie, czyli ostatnie pięć minut (ostatnie kilka akapitow fanfika). Jeśli zakończenie (ostatnie pięć minut) jest wystrzałowe, jesli łączy się z początkiem (pierwsze pięć minut) i jesli jesteś autentycznie zaciekawiony, w jaki sposob doszło do tak fajnego zakończenia, to znaczy, ze ten fanfik powinieneś przeczytać Jesli nie to bez zalu przejdź do następnego

Zanim coś napiszesz samemu...

Musisz zdawac sobie sprawę, ze za pisanie fanfikow nie dostaniesz ani grosza. Prawa autorskie do nazw własnych bohaterów i miejsc posiadają oryginalni autorzy, a oni nie lubią pozbawiac się tantiem Czasem wydawcy organizują konkursy na opowiadania lub kontynuację przygod bohaterów, ale taka sytuacja zdarza się od wielkiego dzwonu i nie należy wiązać z tym większych nadziei na zarobek.

Nie znaczy to, ze nie warto pisać Sam kiedyś wziąłem się za bary z kontynuacją FF8 i doskonale pamiętam jaką miałem radochę z wymyślania fabuły i dialogów (akt tworzenia to czysta adrenalina) Jeśli uda Ci się opublikowac Twoje dzieło w serwisie - super hiper Pochwalenie się przed rodziną i znajomymi tez jest fajne

Jednak największym plusem pisania fanfikow jest to, ze można się nauczyc lepiej pisać, konstruować zdania i organizowac fabułę W bardzo dawnych czasach, gdy chodziłem do liceum, pisałem kiepsko Lubiłem wymyślać, ale miałem problem z przelewaniem pomysłów na papier Akurat przeczytałem wtedy 'Władcę Pierścieni' i postanowiłem stworzyć własną epopeję fantasy Szajs to był okrutny, ale nabrałem trochę pisarskiej ogłady Potem były początki mangi i anime w Polsce Nie ominęłe mnie era 'Czarodziejek z Księżyca', czego wyrazem były cztery tomy fanfika) Wtedy nauczyłem się pisac na tyle dobrze, ze pisemna matura z polskiego (wypracowanie) zaliczyłem na 5 (dzięki czemu nie musiałem zdawać części ustnej i uczyć się kilkuset dumych pytań na pamięć)

Zanim zostanie się masterem, trzeba przejść przez rolę boksera - krytyka czytelników jest tak samo łatwa do przyjęcia na klatę jak lewy sierpowy Trzeba schowac dumę do kieszeni i wykorzystać otrzymane uwagi i recenzje po to, by się czegos nauczyc Zdarzali się i wciąz zdarzają się 'autorzy o samouwielbieniu wyzszym niz Pałac Kultury, ktorzy na najbardziej oczywistą krytykę unoszą się dumą i wymyślają czytelnikom od nieznających się głąbów i dyletantow Pisanie fanfikow, zwłaszcza dla młodszej młodziezy, jest znakomitą szkołą zycia, która uczy pokory

Jeśli po lekturze tej strony chciałbys napisać własny fanfik, to dej znać o tym Scierze, a w kolejnym Poradniku opiszę kilka sztuczek pomocnych przy tworzeniu fabuły własnego fanfika Na razie polecam Ci stronę http://www.subreality.com/glossary/terms.htm - jest tam szczegółowy słowniczek zwrotów branżowych A na razie życzę Ci miłej zabawy w swiecie fanfikow! [nemo]

SHADOW OF THE COLOSSUS

opis przejścia



INFO - PANEL

platforma	PS2
developer	Sony
gatunek	przygodowa
liczba graczy	1
czas gry	15 godzin
stopień trudności	średni
akcesoria	219kB
ocena w PSX EXTREME	9- (Star)
ocena średnia*	92% PS2

* - na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

1. Tha first Colossi thou art to defeat...

Z drogą wiodącą do pierwszego kolosa związany jest tutorial, w każdym razie nie jest ona zbyt długa, gdyż legowisko stwora leży bezpośrednio na południe od świątyni. Po dotarciu do skał zsiadamy z konia, wspinamy się po bluszczu na prawej ścianie na platformę powyżej, z niej przeskakujemy dalej, następnie czeka nas jeszcze trochę wspinaczki, skakania, a nawet turlania się, aż dociekamy na samą górę.

Boss: Minotaur



Stwór początkowo nie zwraca na nas uwagi, a jeśli już zwróci, to zawsze można się schować za jednym z okolicznych głazów. Kiedy jest odwrócony tyłem, podbiegamy, wskakujemy na jego lewą tydkę i kiedy olbrzym przestaje machać nogą, wbijemy miecz w znajdujący się tam zielony punkt. Jedno "ukłucie" powala Minotaura na kolano, co szybko wykorzystujemy podskakując i chwytając się żelaznej obręczy na udzie, nim kolos powstanie. Jak najszybciej wspinamy się po futrze powyżej metalu, aby dotrzeć do platformy zdobiącej plecy, na której łapiemy oddech (w pozycji kucającej) i kontynuujemy wspinaczkę. Po kolejnym odpoczynku na karku, wskakujemy na głowę i parokrotnie wbijamy miecz w znajdujący się tam punkt witalny. Stwór oczywiście próbuje nas strząsnąć, lecz 3 mocne uderzenia powinny zakończyć zabawę. Drugim sposobem dostania się na głowę jest dwu-trzykrotne zaatakowanie punktu na tydce kolosa, co powali go całkowicie. Gdy leży można się wdrapać po jego orężu na ramię i dalej na barki lub od razu wejść na łeb, chwytając się szczęki, co jednak jest bardzo trudne do wykonania.

Herd: Kolos otrzymuje dodatkowy punkt witalny na tylnej części prawego ramienia, na które można się dostać zsuwając z prawego barku.

2. In the seaside cave... It moves slowly...

Również i tym razem droga nie jest długa. Bezpośrednio na północ od świątyni znajduje się kamienny most, a za nim droga, która w pewnym momencie rozszczepia się na dwie oddzielne - nas interesuje prawa odnoga prowadząca w dół. Przeciwnik czeka w jaskini na poziomie plaży.

Boss: Bawół

Jedyne zagrożenie stanowią nogi kolosa, którymi może nas zdeptać umyślnie lub przypadkowo. Co ciekawe, podeszwy jego "stóp" są bardzo wrażliwe - jeden strzał w którąś z nich powala tego gigantycznego byka. Najdogodniejszy moment do strzału powstaje, gdy kolos podnosi w ataku obie



przednie kończyny, można go jednak trafić też we wykroku, w podeszwę tylnej nogi, gdy odrywa ją od ziemi podczas "spaceru". Kiedy byk klęka po trafieniu, korzystamy z pomostu, jaki tworzy zgięta kończyna i wspinamy się na futro pokrywające bok. Jeśli weszliśmy od przodu, musimy szybko (przed wyczerpaniem staminy) przesunąć się na rękach w kierunku zadu stwora, skąd wchodzimy na jego grzbiet. Po odpoczynku przeskakujemy po grzebieniu grzbietowym w kierunku głowy - tam znajduje się pierwszy punkt witalny. Po wyczerpaniu około połowy punktów żywotności stwora, run zdobiący jego łeb znika, wracamy więc na zad, gdzie znajduje się drugi "vital". Kilka dobrych "ukłuć" kończy sprawę.

Herd: Dodatkowy punkt witalny znajduje się na lewej stronie brzucha.

3. A giant canopy soars to the heavens...

Tym samym mostem, co poprzednio, dojeżdżamy do rozwidlenia, wybierając tym razem lewą odnogę, prowadzącą na pustynię. Nieco na lewo znajduje się kanion, w który wjeżdżamy, prowadzący do wielkiego rozlewiska z owalną konstrukcją pośrodku ("Spodek"?). Zostawiamy Agro i płyniemy do rampy, na którą szczycie wykonujemy kilka akrobatycznych akcji, by przedostać się przez wyrwę na krawędź bodowli. Kawałek w prawo znajdują się schody prowadzące na olbrzymią platformę.

Boss: Rycerz



Kolos ów dysponuje trzeba atakami, zależnymi od odległości. Po pierwsze próbuje nadepnąć z najbliższego dystansu, po drugie wbić w ziemię razem za swoim "mieczem", po trzecie zaś zmiażdżyć z najdalszej odległości, przy czym opadający oręż namierzy bohatera, nawet gdy odbiegniemy w nim bok (najlepiej więc do tyłu lub zrobić unik w ostatnim momencie). Nas interesuje właśnie ten ostatni atak, gdyż w jego rezultacie powstaje pomost umożliwiający dotarcie na ramię stwora. Póki co jednak dalszą drogę blokuje naramienna obręcz, której trzeba się pozbyć. Aby tego dokonać, należy sprowokować rycerza do wykonania wspomnianego cięcia z dystansu, z tym że po uprzednim ustawieniu się (jako cel) na najbliższym kolosowi brzegu okrągłej, kamiennej platformy na środku areny. Podczas wykonywania zamachu oddalamy się po linii prostej od giganta, a gdy specjalna wstawka ukaże strzaskanie obręczy, czekamy na następny atak (poza platformą) i już bez większych przeszkód wspinamy się po ramieniu na barki oraz głowę stwora. Wbijanie miecza w łeb rycerza nie jest jednak takie proste, z uwagi na jego niewielkie rozmiary (ptasi móżdżek) oraz intensywne zabiegi "strząsające". Po zaatakowaniu symbolu na głowie, zsuwamy się po prawym ramieniu na wysokość torsu i wykonujemy skok do tyłu, by chwycić się klaty rycerza. Tutaj właśnie znajduje się drugi symbol do zaliczenia - klujemy szybko, nim opadnie poziom staminy.

Herd: Dodatkowy symbol znajduje się na lokciu lewej ręki.

4. It is giant indeed but fearful, it is not.

Miecz wskazuje na S-E, jednak przejście między górami znajduje się nieco dalej na wschód, a prowadzi na rozległą, zieloną równinę. Kierując się światłem miecza objeżdżamy klif, by dotrzeć do zielonej doliny, na której wschodnim krańcu czeka kolejny oponent.

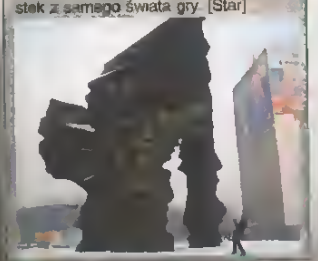
Boss: Koń



Stwór nie jest zbyt niebezpieczny, gdyż jedyny jego atak polega na uderzaniu przednimi kończynami, a rusza się dość powoli. Tułów stwora jest jednak umieszczony bardzo wysoko, nie posiada on również żadnych osiągalnych, wrażliwych punktów. Tutaj należy wykorzystać teren, a w szczególności pagórek z wykopanymi w nim, połączonymi pod ziemią przejściami, który mijaliśmy w drodze do legowiska kolosa. Po dojechaniu na owo wzgórze zsiadamy z Argo, ustawiamy się ponad jednym z wejść (najlepiej przeciwległym do nadchodzącego oponenta) i czekamy. Gdy "konik" podejdzie wystarczająco

W cieniu kolosa

Twórcy ICO ponownie zaszaleli, wypuszczając grę jedyną w swoim rodzaju. Grę pozostającą na długo w pamięci, choć w sumie ponownie nie pozostającą zbyt długo w czytniku konsoli. Nie znaczy to jednak, że Shadow of the Colossus jest prosty - walki z gigantami wymagają nie tylko zdolności manualnych, lecz przede wszystkim umiejętności rozwiązywania zagadek logicznych, choć nie tak skomplikowanych, jak we wspomnianym ICO. W niniejszym opisie znajdziecie nie tylko sposoby na poszczególne kolosy, lecz również kilka ciekawostek z samego świata gry. [Star]



PODSTAWOWA KLAWISZOLOGIA

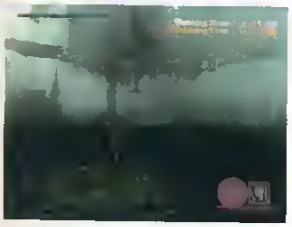
Krzyżak kierunków - zmiana, chowanie lub wyciąganie broni
X - przyzywanie wierzchowca (pieszo) oraz zwiększanie prędkości jazdy od chodu, poprzez stępa, aż do galopu (konno), w czasie którego trzymanie klawisza utrzymuje maksymalną prędkość nawet na zakrętach
▲ - skok o wysokości zależnej od czasu wciskania klawisza oraz dosiadanie konia
■ - atak wyekwipowaną bronią z siłą zależną od długości trzymania klawisza (znacznik Staminy i drżenie joypada sygnalizuje wzrost mocy), użycie z mieczem trzymając **R1** umożliwia wbicie oręża
● - uniesienie miecza w celu skupienia i odbicia promieni słonecznych (pieszo i konno) nagrywanie stanu gry w kapliczkach oraz podnoszenie przedmiotów (bez broni)
R1 - chwycenie i trzymanie się krawędzi, futra stwora lub bluszczu na ścianie (z kierunkiem powoduje przemieszczanie się), kucnięcie, jeśli nie ma niczego do chwycenie, nurkowanie w czasie pływanie lub zakradanie się w czasie chodzenia
R1 + ▲ (w czasie biegu) - przeturlanie się
▲+ kierunek (w czasie zwisu) - skok w wybranym kierunku, czyli w prawo, lewo, do tyłu (dół) oraz wspięcie się na krawędź (góra)
R2 - zoom
L1 - "zalokowanie" się na przeciwniku
L2 - wycentrowanie kamery

blisko, zeskakujemy i wbiegamy od tunelu, którym przechodzimy na przeciwległą stronę pagórka. Po wyjściu zauważamy, że kolos zaczyna zaglądać do miejsca naszego zniknięcia i po chwili powinien pochylić się na tyle, by można było go złapać za imitację niewielkiego ogona. Po tej pseudo-drabince wspinamy się na grzbiet i przechodzimy w stronę łba stwora. Na karku znajduje się wrażliwy, zielony punkt, w który dwukrotnie wbijamy miecz, zmuszając kolosa do pochylenia głowy, dzięki czemu można się na nią wdrapać. Na łbie znajduje się jedyny punkt witalny, kłujemy więc do skutku.
Hard: Dodatkowe dwa punkty znajdują się na obu barkach stwora.

5. It casts a colossal shadow across a misty lake.

Promień świetlny wskazuje mniej więcej na wschód, jedziemy więc w tym kierunku, aż dociekamy do kanionu, w którym kierujemy się w prawo. Po dotarciu do otwartego obszaru światło wskaże kolejne przejście między skałami, finalnie prowadzące nad zalane wodą ruiny. Zsiadamy z konia i przepływamy od środkowej budowli (nurkując), wspinamy się po występach na górę i kierujemy na pomost zakończony dziurą w podłodze, przez którą wskakujemy ponownie do wody.

Boss: Ptak



Od miejsca startu płyniemy lekko na prawo w stronę siedzącego na kolumnie ptaka, aż dopłyniemy od sekcji dwóch budowli i trzech wystających z wody platform pomiędzy nimi. Wyskakujemy na środkową, do ręki bierzemy łuk i strzelamy w ptaszysko. Sprowokowany kolos podrywa się do lotu, kierując się prosto na nas - w ostatniej chwili podskakujemy i chwytamy się futra na przedniej stronie skrzydeł. Gdy ptak wyrównuje lot, rozpoczynamy wędrówkę od punktów witalnych, która znajdują się na końcówkach skrzydeł oraz na ogonie. Wpierw zajmujemy się tym ostatnim, gdyż jedyne niebezpieczeństwo stwarza w tym momencie pęd oraz siła odśrodkowa w czasie brania zakrętów. Po "wygaszeniu" runu na ogonie stwora, wracamy w okolice głowy i kierujemy się na jedno ze skrzydeł. Najlepiej wyczekać na dłuższą prostą oraz moment tuż po zakończeniu machania skrzydłami, aby czasem nie spaść w czasie samego przemieszczania się (środkowa część skrzydeł nie jest obrośnięta). Gdy wbijamy miecz w run na krańcu skrzydła, ptak wykonuje beczkę próbując nas strącić, co czasami mu się udaje nawet pomimo trzymania R1. Gdy pierwszy z bocznych runów znika, wracamy na korpus (najlepiej podczas ostatniej fazy "beczki") i powtarzamy operację z drugim. Gdyby zdarzył się jednak upadek, ponownie absorbujemy uwagę kolosa strzałą i ponownie wskakujemy na ów żywy samolot.
Hard: Punkty bez zmian, jednak częściej wykonuje beczki.

6. It lusts for destruction... But a fool, it is not.

Ruszamy wpierw na południowy-zachód, by po dotarciu do masywu skręcić nieco na południowy-wschód, lecz po obejściu góry kontynuować jadę w pierwotnym kierunku, przez las i oraz tunel za zachodnim wyjściem na wielką pustynię. W oddali widać kolejny masyw górski, z wrośniętą weń budowlą, do której wejście biegnie opodal, poniżej poziomu gruntu. Na piechotę już schodzimy po schodach, by następnie wspiąć się do wielkiej sali, na której dnie (zejść po fragmentach konstrukcji) dochodzi do kolejnego starcia.

Boss: Brodacz Olbrzym



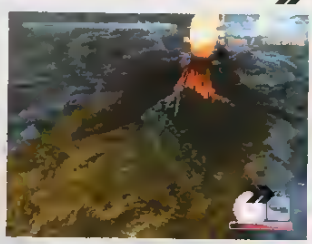
Kolos wychodzi ze swego ukrycia tuż obok punktu zejścia, pędzimy więc co sił w nogach w stronę dziwacznego murku i wspinamy się szybko na drugą jego stronę lub czekamy na kolosa, aż ten sam rozwali mur swymi potężnymi stopami, choć w tym momencie narażamy się na stratowanie lub potraktowanie pięścią. Za pierwszym murem zauważamy kolejną barierę oraz kolumnę, za którą możemy się schować, dalej zaś trzecie bariera zagradza nam drogę. Po powstaniu wyrwy lub "ręcznym" przedostaniu się na drugą stronę murów, biegniemy w stronę portyku na drugim krańcu sali i czekamy na naszego oponenta (można go "zaczepić" strzałami). Gdy kolos pochyla się, aby nas dojrzeć, szybko podbiegamy i wskakujemy mu na brodę, z niej zaś wdrapujemy na głowę, gdzie znajduje się pierwszy punkt witalny. Stwór jak zwykle usiłuje nas strącić, więc w razie opadnięcia z sił urządzamy chwilowy postój na jego karku. Po załatwieniu symbolu na łbie, korzystamy z zarośniętych fragmentów jego pleców, by dostać się do lewej odlnej ich części, gdzie natrafiamy na drugi symbol. Po chwili kolos leży u naszych stóp.
Hard: Podatkowy symbol znajduje się na lewej pięści, gdzie można się dostać zeskakując z metalowej obręczy na ręce kolosa.

7. A ripple of thunder lurks underwater...

Na początek ruszamy na północ, by przemierzyć przez płaszczysty teren prawie całą odległość wielkiego mostu, odpierp pod koniec skręcając na zachód. Światło miecza kieruje nas od przejścia prowadzącego wgłąb kolejnych ruin, na którego końcu zsiadamy z konia, schodzimy spiralnymi schodami i wskakujemy do wody.

Boss: Elektryczny Wąż Orz

Aby wzbudzić zainteresowanie bossa





Specjalne akcje konne

Strzelanie z siodła



Podczas strzelania (■) w czasie jazdy nie można zmieniać kierunku poruszania się, trzeba również być poprawnie na trajektonę wypuszczonej strzały.

Start do pełnego galopu



Wykonanie kombinacji X+↓ podrywa konia do natychmiastowego galopu.

Szybkie zatrzymanie



Kombinacja X+↓ pozwala również na natychmiastowe zatrzymanie wierzchowca z galopu lub jazdy stępa.

Szybki nawrót



Dwukrotne wykonanie kombinacji X+↓ (jednej za drugą) w czasie jazdy umożliwia szybki nawrót o 180 stopni i start do galopu w drugą stronę.

Jazda na stojaka



Użycie kierunku ↑ trzymając klewisz R1 umożliwia jazdę stojąc na siodle. Naciśnięcie ▲ w czasie takiej jazdy (puszczając R1) powoduje wysoki skok z siodła, zaś samo puszczenie klawisza R1 sprowadza bohatera z powrotem do pozycji siedzącej.

Jazda zwisając z siodła



Użycie kombinacji ▲+→ lub ▲+← trzymając klewisz R1, umożliwia zwisanie z siodła z odpowiedniej strony. Puszczenie klawisza R1 powoduje natychmiastowy zeskok bohatera na ziemię, użycia kierunku przeciwnego do wybranego powoduje niezgrabny powrót na siodło.

Autopilot

Po puszczeniu lejców (lewej manetki joypada), koń bohatera sam będzie wybierał drogę. Jest to przydatne zwłaszcza podczas przemierzania krętych mostów, wąwozów czy przełęczy, gdyż zrzuca z nas ciężar sterowania.

wystarczy po prostu unosić się na wodzie w dowolnym miejscu rozlewiska, choć najlepiej na otwartej przestrzeni. Gdy węgorz zaczyna płynąć prosto na bohatera, odpływamy nieco na bok, by uniknąć porażenia z trzech kolców grzbietowych, a następnie szybko wracamy na poprzednią pozycję i wciskamy R1 z nadzieją na uchwycenie wynurzonego ogona bestii. Gdy osiągamy sukces, stwór zaprzestaje stałego nurkowania i zaczyna pływać ósemkami, zanurzając się i wynurzając na przemian. Wędrówkę wzdłuż korpusu podejmujemy, gdy ciało kolosa znajduje się akurat na powierzchni, a przerywamy kurczowo łapiąc się futra, gdy woda przybiera. Aby się dostać na głowę stwora, należy wpierw "wyłączyć" elektryczne kolce, poprzez silne pchnięcie mieczem we wrażliwe punkty tuż obok. Najlepiej dokonać tego poprzez szybki wypad tuż po wynurzeniu, by nie zostać porażonym silnym ładunkiem, który aktywuje się w wodzie. Jeśli w czasie dezaktywacji kolców stwór zacznie nurkować, puszczamy go, by nie zginąć z braku powietrza i powtarzamy operację "dosiadanie". W końcu osiągamy głowę kolosa i kilkoma sztychami w symbol kończymy jego żywot.

Hard: Punkt witalny i wrażliwe bez zmian, tym razem jednak stara się nas strząsnąć.

8. A shadow that crawls on the walls.

Przejściem między górami na wschód od miejsca pierwszej walki dojeżdżamy do wejścia do jaskini (jak wskazuje miecz), gdzie pokonawszy wąską ścieżkę obok wodospadu dojeżdżamy do płytkiego rozlewiska z budowlą na końcu. Wchodzimy do niej, na dole wspinamy się po kolumnie na półkę powyżej, dalej zeskakujemy do dziury i schodami docieramy do wysokiej areny.

Boss: Jaszczur



Stwór dysponuje silnym atakiem z dystansu, który pozostawia po sobie szkodliwą chmurę, więc nawet chowanie się za ścianami niewiele czasami daje. Kluczem do sukcesu jest sprowokowanie kolosa do wspinaczki po konstrukcji poprzez postanie mu strzały stojąc w którąś z wyrw na wyższych (2-4) poziomach koloseum. Gdy jaszczur zaczyna włazić, chowamy się przed nim, a gdy zakończy wspinaczkę, zajmujemy dogodną pozycję do strzału i szybko pakujemy po strzale w dwie z jego nóg (w ich białe fragmenty). Ewentualnie odnajdujemy jego cielsko w jednym z zakratowanych okien i posyłamy mu kilka strzał w miękkie podbrzusze. Gdy jaszczur odpada od ściany jak najszybciej schodzimy lub zeskakujemy na sam dół, po ogonie włazimy na brzuch i kłujemy w jeden ze znajdujących się tam dwóch punktów witalnych. Gdy kolos zaczyna się odwracać, zeskakujemy uciekamy na klatkę schodową i powtarzamy polowanie.

Herd. Ogólnie bez zmian, choć jego atak jest bardziej niszczycielski.

9. A rude awakening.

Ze świątyni kierujemy się pomostem na zachód, w stronę zasnutego mgłą jakby obszaru. Po zjechaniu na niższy teren, na drodze staje nam głęboki kanion, który pokonujemy przez pobliski most (nie jest zbyt widoczny) i kontynuujemy galop na zachód zbaczając lekko w kierunku północnego masywu i znajdującej się w nim pieczary.

Boss: Żółw



Kolos ten może jest powolny, dysponuje jednak niszczycielskim atakiem dystansowym, a z bliska atakuje potężnym stąpnięciem, tuż przed którym najlepiej podskoczyć. Zaraz po pojawieniu się rywala dosiadamy Agro i galopujemy w stronę gejzerów. Musimy teraz zwabić bossa bezpośrednio nad któryś z nich, by strumień wody zakłócił jego równowagę - jeśli stwór rozminął się z celem, podjeżdżamy do niego, zsiadamy z konia i próbujemy na piechotę "ustawić" kolosa (powinien się za nami obracać). Gdy w końcu gejzer trafia bezpośrednio w brzuch żółwia, ten zaczyna się chwiać stając na dwóch bocznych nogach, odsłaniając tym samym wrażliwe punkty w miejscu kostek. Strzał w oba te punkty powoduje obalenie bossa, jak najszybciej więc biegniemy (lub jedziemy) na jego drugą stronę i po zgiętej nodze wspinamy się na pancerz stwora, nim ten wróci do pozycji stojącej. Jeśli nie spadliśmy w czasie przewrotki, po elementach skorupy dostajemy się na głowę i kończymy żywot kolosa poprzez załatwienie zdobiącego ją symbolu.

Herd: Bez zmian, nie licząc zwiększonej siły ataku.

10. Shaking the earth, its gaze is upon thee...

Czeka nas dłuuuga droga. Wpierw kierujemy się na teren walki z poprzednim kolosem, skąd kontynuujemy jazdę na zachód, aż dojeżdżamy do kapliczki przed wejściem do jaskini lekko na południe. Kolos znajduje się w olbrzymiej pieczarze na jej końcu.

Boss: Wąż i lasko

W walce z tym kolosem niezastąpiony okazuje się wierzchowiec bohatera, na którym w



pełnym galopie zaczynamy przemierzać praszczystą jaskinię, by sprowokować węża do podążania za nami. Gdy osiągamy cel nadal w pełnym galopie (trzymać "X") wyciągamy łuk, odwracamy bohatera w stronę napastnika i posyłamy stworowi strzałę w oko. Ugodzony kolos kontynuuje "jazdę" obracając się chaotycznie, aż napotyka ścianę lub kolumnę jaskini i wynurza się ogłuszony z piachu. Włazimy teraz od strony ogona lub z konia zeskakujemy na korpus stwora i dźgamy w jeden ze znajdujących się tam dwóch punktów witalnych. Gdy wąż oprzytomnieje, zeskakujemy, powtarzamy motyw pościgu, strzelania i kłucia, aż zakończymy jego żywot.

Hard. Bez większych zmian, choć jego atak zabija na miejscu.

11. A guardian set loose... It keeps the flames alive.

Legowisko tego kolosa znajduje się na samej północy, w głębokiej dolinie przylegającej do prawej strony wielkiego mostu. Nie dół można się dostać zygzakowatym zejściem biegnącym tuż przy wschodnim urwisku, można też zeskoczyć (aczkolwiek odradzam) jako że na dole znajduje się jezioro. Po zejściu ruszamy w kierunku budowli na wschodzie, korzystając ze ścieżki przy północnej ścianie, którą docieramy do dwóch możliwych wejść prowadzących na pierwszy taras wewnętrznej świątyni.

Boss: Tygrys

Stwór pojawia się zaraz po przeskoczeniu na drugi taras i w tym momencie mamy dwie możliwości -



szybki bieg w stronę najbliższego postumentu za zniczem lub zeskok do korytarza i powrót na pierwszą platformę. Wybór numer jeden jest bardziej ryzykowny, gdyż możemy zostać trafieni szerzą stwora tak, że zablokuje on bohatera pod ścianą i wykończy kolejnymi atakami, zaś korzystając z drugiej możliwości, z przeciwległego tarasu posyłamy "kotkowi" strzałę i przeskakujemy dopiero wtedy, jak ten odbiegnie. W końcu dopadamy do postumentu i wspinamy się nań - w tym momencie kolos powinien zaszarżować, uderzyć w kloc i strącić zeń kawałek drewna. Póki jest oszołomiony ciosem (można poczekać aż walnie jeszcze raz lub skoczyć w momencie uderzenia), podnosimy strącony patyk ("Kółko") i wracamy do znicza zapalić drewno. Mając w dłoni pochodnię ostrożnie podchodzimy do kota tak, aby cofnął się w stronę "balkonu", strasząc go okazyjnie (wciskając ●). Dla bezpieczeństwa możemy wspiąć się na któryś z bliższych przepaści postumentów, by ponownie zapalić drawno, gdyż w międzyczasie może zgasnąć. Ostatecznie spychamy kolosa z urwiska i albo spadamy za nim, prosto na jego odsłonięty już grzbiet albo posyłamy mu strzałę i wspiąwszy się na postument ze zniczem, czekamy na jego powrót, aby stąd wskoczyć mu na plecki. Zaczyna się istne rodeo w czasie którego musimy ze trzy razy wbić miecz w punkt witalny, co nie jest takie proste. Jeśli nie zdołaliśmy dosiąść stwora przed odzyskaniem przez niego przytomności lub spadliśmy w trakcie "przejażdżki", ratujemy się skokiem do jeziora i stamtąd ponawiamy próbę wskoczenia na grzbiet.

Hard: Bez większych zmian.

12. A silent being wields thunder...

Po opuszczeniu świątyni kierujemy się na wschód i na krańcu płaskowyżu korzystamy z mostu prowadzącego na północ. Dalsza droga biegnie dalej na N, następnie, za kapliczką, mostem na północny-wschód, w lesie na prawo do przejścia na S-E i górską ścieżką aż do wodospadu. Tutaj zsiadamy z konia, chwytamy się kolumny i zwisając na rękach przesuwamy na drugą stronę. Na końcu ścieżki zeskakujemy do wody, przepływamy przez wielką bramę i wychodzimy na kamienny taras na środku rozlewiska. W tym momencie wynurza się kolos.

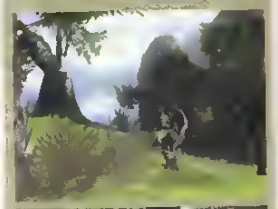
Boss: Lewiatan

Istnieją dwie metody wspinaczki na tego stwora - po ogonie lub po jego "twarzy". Aby użyć pierwszej, wskakujemy do wody, podpływamy do boku bestii i nurkujemy pod jej brzuchem, dzięki czemu kolos nie zdąży się odwrócić, a następnie po ogonie na grzbiet.

Życie na pustkowiu

Mimo, iż kraina wygląda na w[illegible] tak naprawdę pełna jest ukrytych przejawów życia, które nasz bohater może wykorzystywać do własnych potrzeb.

Drzewa owocowe





Wiele z rosnących w tej krainie drzew rodzi pyszne i pożywne owoce zwiększające długość paska energii życiowej bohatera. Aby się do nich dorwać należy wpierw zlokalizować odpowiednie drzewo, następnie zaś zestrzelić owoc za pomocą łuku.

Świeże mięsko

Biegające tu i ówdzie jaszczurki stanowią znakomite źródło białka, gdyż ich ogony zwiększają rozmiar kółka Staminy bohatera. Gdy te można ustrzelić za pomocą łuku, nie należy jednak przesadzać, aby ogon zdążył się oddzielić od tułowia jeszcze przed śmiercią jaszczurki.



Drugą metodą pójdę na strzała z łuku ze startowej platformy w krystaliczną narośl na łbie stwora, co wymusi na nim pochylenie głowy, dzięki czemu możemy się chwycić zdobiącej ją maski (długi skok) i wdrapać na górę. Znajdują się tam trzy zestawy wspomnianych kryształo-



wych narośli - uderzanie w nie mieczem pozwala na sterowanie ruchem kolosa (w prawo, w lewo i w przód), co też czynimy naprowadzając go na jedną z kilku wystających z wody budowli. Gdy osiągamy odpowiedni dystans, zeskakujemy z głowy stwora na dach owej budowli i chowamy za zamienną zasłoną. Po strzale kolos powinien wynurzyć się z wody opierając przednimi nogami o konstrukcję odsłaniając przy tym swój brzuch, na którym znajduje się punkt witalny. Skokiem osiągamy ów cel i wbijamy weń miecz dopóty, dopóki stwór

Reminiscent Mode

Odwiedziny zaliczonego już miejsca walki i modlitwa (●) przy pokonanym kolosie pozwalają na ponowne rozegranie starcia, ze stylizacją obrazu na zdartą taśmę filmową.



nie zniszczy altany (w osobnej scence) i ponownie opadnie na wodę. Powyższą operację powtarzamy raz jeszcze i kolos powinien wyzionąć ducha.
Hard: Bez zmian, jednak na dwóch budowlach zabawa się nie kończy

13. A giant trail drifts through the sky...

Wąwozem na S-E od świątyni (niedaleko pierwszego kolosa) dostajemy się na rozległą, południową równinę, którą objeżdżamy masyw górski, kierując się na północny-zachód. Gdy docieramy do pustyni, kierujemy się w stronę niewielkich ruin na jej środku i wchodzimy do nich, by wywołać kolosa.

Boss: Pustynny Smok



Stwór przejawia zero agresji, latając sobie wysoko nad pustynią. Ekwipujemy łuk, na grzbiecie Agro doganiamy kolosa i pakujemy mu po strzale (lub więcej) w trzy kompletny pęcherzy powietrznych na jego brzuchu. Pozbawiony "wypomości" smok obniża lot, przednimi płetwami szorując po piachu. Rozpoczynamy kolejną pogoń, by w odpowiednim momencie skoczyć z grzbietu rumaka na owe płetwiaste kończyny stwora, co wymaga sporej dokładności i cierpliwości. Gdy ta sztuka się w końcu udaje, czekamy, aż kolos znów rozpocznie swój lot, dzięki czemu można skoczyć ze "skrzydeł" na korpus. Wężowate ciało smoka zawiera trzy symbole runiczne, znajdujące się pod trzema płetwami grzbietowymi. Likwidacja jednego z nich irytuje stwora na tyle, że wykonuje beczkę, a po utracie połowy energii zaczyna pikować ku ziemi, by po chwili pogrążyć się w piachu. By uniknąć większych obrażeń, skaczemy tuż przed spotkaniem z glebą. Teraz nie pozostaje nic innego, jak czekać na wynurzenie się smoka, ponownie przestrzelić mu "poduszki powietrzne" i jeszcze raz wspiąć się po płetwach na korpus.
Hard: Bez zmian

14. A guardian set loose... it lusts for destruction...

Po przejściu mostu prowadzącego na zachód z północno-zachodniej części, płaskowyżem kierujemy się od przełęczy, którą wędrujemy wciąż w zachodnim i północno-zachodnim kierunku, aż dojeżdżamy do drogi z kolumienkami. Na jej końcu zsiadamy z konia, przepływamy rozlewisko w jeziorku i dochodzimy w końcu do ruin miasta. Po przejściu przez bramę na dolnym poziomie, w połowie ulicy poniżej wciągamy się na rękach do rowu w gornym tarasie po lewej, a z niego na lewą stronę, przy obalonej kolumnie.

Boss: Dzik

Kolejny mały, lecz niebezpieczny



stwór, mogący założyć śmiertelnego "stun-locka". Zaraz po scence wspinamy się na leżącą kolumnę i z jej ułamanej podstawy wskakujemy na resztki portyku. Z drugiego końca kostrukcji wykonujemy skok na kolejny fragment ruin, z niego zaś na stojącą dalej kolumnę, po której wdrapujemy się na samą górę. Dzik z własnej inicjatywy powinien raz uderzyć w podstawę, od drugiej szarży prowokujemy go za pomocą strzały. Ponowne uderzenie powoduje obalenie naszego schronienia, o co nam zresztą chodziło. Uważając, żeby nie zlecieć na ziemię podczas upadku, z leżącej już kolumny skaczemy na kolejny element ruin, z niego na kolejną kolumnę, prowokujemy dzika do jej przewrocenia i tak dalej. W końcu docieramy do wysokiej budowli, z której skaczemy na ostatni widoczny filar, a ten obalając się, tworzy przejście prowadzące do punktu wejścia. Po odzyskaniu kontroli, w te pędy biegniemy do drabinki prowadzącej na wyższy taras, stajemy na rogu podtrzymywanym przez sypiący się słup i prowokujemy dzika strzałą. Szarża powinna spowodować lawinę i jednocześnie uszkodzić pancerz dzika, odsłaniając punkt witalny na jego grzbiecie. Ponownie, jak w przypadku kota, czeka nas małe rodeo. Jeśli przypadkiem zdarzy nam się zlecieć, można sprowokować (strzałą) dzika od szarży na jakąś twardą barierę (stając na niej), co wywoła u niego dłuższe oszołomienie i okazję do ponownego wspięcia się na jego grzbiet.
Hard: Bez zmian

15. It acts as a sentry to a destroyed city...

Mostem na N-E i równiną do samego końca na północ, aż docieramy do płaszczystego regionu z prastarą fortecą. Wejściem od południowej strony ruin docieramy do zawaliska zsiadamy więc i boczną półką przechodzimy dalej. Po szeregu schodów, z wysokimi kolumnami wychodzimy na długi dziedziniec, którym wędrujemy aż do samego końca, gdzie czeka.

Boss: Goryl

Kolos ów dysponuje trzema atakami - pojedynczym i kilkukrotnym nadepnięciem z bliskiego dystansu oraz potężnym cięciem mieczem z dużej odległości. Kluczem od sukcesu jest wpierw wykorzystanie owego pierwszego ataku, poprzez stanięcie na platformie biegnącej wzdłuż jednego z boków dziedzińca w miejscu, gdzie znajduje się najniższy w stosunku do niej podest (są 4 takie miejsca) i wyczekanie na atak nogą, aby metodą dźwigni uniosła się jej wewnętrzna część, umożliwiając nam chwycenie się niedostępnej dotychczas krawędzi. Wdrapawszy się do okalających dziedziniec krużganków, stajemy mniej więcej w środkowej ich części i czekamy, aż boss uderzy mieczem w konstrukcję (można go sprowokować strzałami), powodując tym samym małą lawinę. Lawina ta tworzy podest umożliwiający przedostanie się na samą górę, co też czynimy, skąd przechodzimy na jeden z mostów łączących budowle na obu brzegach. Gdy zauważamy, że kolos ponownie szykuje się od ataku, szybko opuszczamy pomost, który zaraz zostaje zniszczony. Z resztek przęsła możemy wreszcie wskoczyć na głowę "małpiszona", gdy ten będzie przechodził w pobliżu i dzgać znajdujący się na niej symbol. Nie jest to takie proste, ze względu na częste wstrząsy towarzyszące chodzeniu i zwyczajowe otrząsanie się goryla, najlepiej więc wpierw zadajemy szybki, acz słaby cios, aby chwilowo sparaliżować kolosa, co wykorzystujemy do wbicia miecza z pełną siłą. Po załatwieniu symbolu czeka nas wędrówka w dół prawego ramienia stwora, gdzie znajduje się wrażliwy punkt nieco powyżej łokcia. Ukłucie weń powoduje, że goryl wypuszcza z łapy miecz, odsłaniając tym samym znajdujący się na dłoni drugi punkt witalny. Można się do niego dostać dwoma sposobami - poprzez umiejętne skakanie po obręczach zdobiących ramię kolosa albo poprzez zeskok na dół i wyczekanie na atak pięścią, który wykonuje teraz do spółki z dwoma metodami deptania. Uskoczywszy przed opadającą pięścią, czekamy aż kolos rozewrze palce i natychmiast wskakujemy na wnętrze dłoni goryla, chytając się obrastających je włosów. Dwa dobre dźgnięcia powinny załatwić sprawę.
Hard: Dodatkowy symbol znajduje się na torsie bestii



16. Finally, the last colossus...

Ponownie korzystamy z przejścia między górami na południowym-wschodzie, opodal pierwszego kolosa, tym razem jednak, nie równinie kierujemy się na wprost, od kanionu kryjącego wielkie wrota. Odbicie mieczem światła słonecznego w kierunku otworu w górnej ich części powoduje otwarcie bramy, za którą kryją się schody i przepaść za nimi. Brzegi przepaści łączy most, na który wskakujemy z rozpędu na grzbiecie Agro i galopujemy aż do końca - ich obu. Wspinamy się teraz na wyższą półkę budowli, z niej na leżące bloki i po zarośniętej ścianie na platformy powyżej. Jeszcze kilka skokow i docieramy od schodów, którymi wchodzimy na balkon, z niego zaś wspinamy się po bocznych kolumnach na samą górę i stajemy do ostatecznej walki.

Boss: Tytan



Aby dotrzeć od odległego kolosa, trzeba korzystać z kolumn, bloków i specjalnych kamiennych baner chroniących nas przed ostrzałem oraz podziemnych korytarzy, z ktorych pierwszy znajduje się na górze schodów po prawej. Prowadzi on ne następne pole pod obstrzałem, w pobliżu jednak zauważyć można wejscie od drugiego tunelu, któy dla odmiany prowadzi nad brzeg przepaści. Brzegiem tym w jednym miejscu przesuwając się na rękach, dochodzimy do kolejnego korytarza, po wyjściu z ktorego chronimy się za następnymi banerami. Teraz najbezpieczniej jest turlać się szybkimi wypadami (tuz po strzele) w prawo od jednej zaslony od drugiej i finalnie do następnego korytarza, prowadzącego w końcu tuz pod bossa. Czeka nas teraz wspinaczka po elementach pancerza tytana, która nie jest zbyt trudna, finalnie zaś docieramy do przedniej lub tylnej części korpusu. Interesują nas plecy przeciwnika, gdzie znajduje się charakterystyczny, wrażliwy punkt - po ukłuciu kolos zasłania ranę dłonią, na którą wskakujemy, chwytając się włosów ne jej wewnętrznej części. Czekamy teraz, aż tytan wyprostuje rękę, by następnie szybko wdrapać się po niej w okólce świecącej obręczy (nie dotykać jej), gdzie znajduje się kolejny wrażliwy punkt. Ugodzenie weń "przywołuje" drugą rękę stwora, na którą się przesiadamy i zaraz po jej powrocie ne poprzednią pozycje wbijamy ostrze miecza w grzbiet dłoni, co chwilowo powstrzyma kolosa od prób zrzucenie nas. Chwilę tą wykorzystujemy do zlokalizowanie punktu witalnego - odbite światło wskazuje na miejsce pod lewym barkiem, w które natychmiast pakujemy strzałę. Ponownie zraniony kolos przesuwa dłoń z nami nad świeżą ranę, co wykorzystujemy od zeskoku ne korpus. Najważniejszy symbol znajduje się jednak na czubku głowy, gdzie dostajemy się po karku stwora. Kolos oczywiście rzuca łbem jak w padaczce, jednak da się uchwycić dogodne momenty na wbicie ostrza. W koncu finalna walka dobiega końca.
Hard: Bez zmian

Po szeregu scenek odzyskujemy na chwilę kontrolę nad "bohaterem" jednak nia ma to większego znaczenia, gdyż i tak wszystko prowadzi do finału - dość zaskakującego, acz pozostawiającego miejsce na przemyślenia.

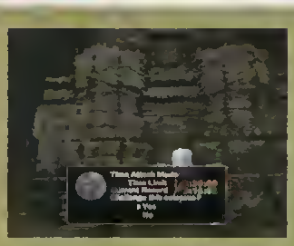
TUNING WIERZCHOWCA

Czarna maść Agro to nie jedyna, jaką możemy zobaczyć w grze, aczkolwiek do uzyskania innych należy spełnić kilka warunków.

- brązowa - dostępna po ukończeniu Time Attack na poziomie Normal, zaś aktywowana poprzez wciśnięcie ■ podczas rozpoczynania nowej gry lub odgrywania stanu
- biała - jw. tylko dotyczy poziomu Hard i należy wcisnąć ●
- symbol ICO na czole - pojawi się, jeśli dysponować będziemy "Sejwem" owej gry

TIME ATTACK

Po ukończeniu gry na odpowiednim poziomie trudności (Normal lub Hard) i odegraniu stanu z wykonanego na jej końcu "Sejwa", otrzymujemy możliwość wzięcia udziału w walkach prowadzonych na czas. Walki te można inicjować poprzez "modlitwę" (wciskając ● bez broni) przy stojących w świątyni posągach, zaś zaliczanie określonej liczby starć nagradzane jest różnorakimi przedmiotami, które można wyekwipować w menu mapy.



Poziom Normal
2 - Whistling Arrow - świszcząca strzała odwracająca uwagę kolosa
4 - Cloak of Force - peleryna zwiększająca zadawane obrażenia
6 - Mask of Strength - maska zwiększająca zadawane obrażenia
8 - Lizard Detection Stone - ukazuje na mapie położenie staminodajnych jaszczurek
10 - Fruit Tree Map - ukazuje na mapie rozmieszczenie drzew z owocami zwiększającymi żywotność herosa
12 - Mask of Power - kolejna maska zwiększająca zadawane obrażenia
14 - Cloak of Deception - ukrywa bohatera przed wzrokiem kolosa
16 - Flash Arrow - pozwala na zadawanie wysokich obrażeń przy strzelaniu z łuku

Poziom Herd
2 - Harpoon of Thunder - włoczna do rzucania, nowa bron dla bohatera
4 - Sword of the Sun - miecz ten pozwala na tworzenie promienia naprowadzającego nawet w ciemności
6 - Fruit Tree Map - ukazuje na mapie położenie staminodajnych jaszczurek
8 - Shemen's Cloak - zwiększa wytrzymałość bohatera na obrażenia
10 -Lizard Detection Stone - ukazuje na mapie rozmieszczenie drzew z owocami zwiększającymi żywotność herosa
12 - Shemen's Mask - również zwiększa wytrzymałość bohatera na obrażenia od atakow
14 - Cloth of Desperation - pełni rolę spadochronu
16 - Queen's Sword - legendarny miecz (zgadnijcie skąd), pozwalający na zadawanie śmiertelnych obrażeń jednym ciosem



INFO - PANEL

platforma	PS2
developer	Level-5/Square Enix
gatunek	jRPG
liczba graczy	1
czas gry	100 godzin
stopień trudności	wysoki
akcesoria	176 KB
ocena w PSX EXTREME	9+ (Star)
ocena średnia*	92% PS2

* na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

DRAGON QUEST VIII
Journey of the Cursed King

TENSION

Kolejne liczby pojawiające się w czasie używania Psyche Up stanowią jedynie umowne oznaczenia (tak jak np. w tenisie ziemnym), gdyż w praktyce kolejne poziomy Tension powodują zwiększenie mnożnika zadawanych obrażeń/efektywności czarów (mniej więcej x1,5 -> x3 -> x4,5 -> x6). Dodatkowo osiągnięcie stanu Super High Tension (czyli 100 na liczniku) zmniejsza o połowę liczbę otrzymywanych przez postać obrażeń. Tension stanowi jednorazową dopałkę - większość ataków redukuje je do 0, to samo powoduje użycie postawy obronnej a także śmierć, przewrócenie, czy otrzymanie przez postać negatywnego statusu innego niż Confusion

KRYTYKI

Obrażenie z nich zadawane nie są modyfikowane przez wysokość Tension, czy wpływ czaru Oomph, z drugiej jednak strony omijają wartość defensywy przeciwników (nawet metalowych Slime) przynajmniej jeśli chodzi o ataki typu Desperate oraz specjalne techniki postaci

Najlepszy jRPG od kilku lat

Klasyczny jRPG w nowoczesnej oprawie to w dzisiejszych czasach recepta na sukces, zwłaszcza gdy wszystko zostaje wykonane tak solidnie i stylowo, jak ma to miejsce w ósmym Dragon Quest. Co prawda w grze dominuje prostota, warto jednak dysponować informacjami na temat całego mnóstwa przepisów alchemicznych oraz zdolności, jakich można wyuczyć postacie, stąd niniejszy opis uwzględnia również te dwa elementy, koncentrując się oczywiście na samym przebiegu gry. Dobrej zabawy! [Star]



Opis przejścia

W niniejszej solucji znajdziecie przede wszystkim namiary na kolejne lokacje, jakie należy odwiedzać i osoby, jakie należy zagadać, aby posunąć akcję do przodu, wraz z najszybszymi drogami przez dungeony oraz strategiami na poszczególnych bossów. Ze względu na specyfikę gry, wyszczególniłem również liczbę skarbów do znalezienia w poszczególnych lokacjach, a także zawartość sklepów kolejnych miast i wiosek, dla oszczędności wypisując jedynie nowy asortyment w stosunku do miejsc odwiedzanych wcześniej. Wam pozostawiam odnajdywanie poszczególnych skarbów oraz poznawanie fabuły tej gry.

Rozdział I - Magiczna kula

Zaczynamy na leśnej polanie, gdzie zagadujemy Yangusa, a po scence stajemy do prostej walki z trzema Slime'ami. Po kolejnych scenkach docieramy do miasta.

Farebury

Liczba przedmiotów: 27 (w tym 3 na Thief's Key)

Broń	*Pancerza*	*Przedmioty i akcesoria*
Copper sword	*Bandit grass skirt*	*Medicinal Herb*
Boomerang	*Wayfarer's clothes*	*Antidotal Herb*
Giant mallet	*Leather armour*	*Chimaera Wing*
Cypress stick	*Leather shield*	
Oaken club	*Leather hat*	
	Plain Clothes	

Po odzyskaniu kontroli udajemy się do baru, gdzie zagadujemy gościa (Kalderasha) siedzącego przy ladzie. Po scence wybiegamy na zewnątrz i schodami przy zachodniej bramie wracamy na plac, gdzie zostawiliśmy wóz. Po kolejnych scenkach i powrocie do miasta wchodzimy do domu obok studni i zaczepiamy dziewczynę przy stole. Po rozmowie wracamy do Trode a pozostawionego za bramą i automatycznie udajemy się na spoczynek do gospody. Rankiem nagrywamy stan i opuszczamy miasto południową bramą, by skierować się w stronę wdocznego w oddali wodospadu.

Farebury Region

Liczba skrzynek: 4 (w tym 1 na Thief's Key)

Zwiedzając okolice miasta warto podszkolić bohaterów do przynajmniej 3-go poziomu doświadczenia oraz zarobić kasę na kupienie Boomerangu, a jeśli się uda, to również lepszego pancerza. W razie problemów z HP wracamy do miasta, by wypocząć w gospodzie. Przed wejściem do jaskini pod wodospadem warto wspiąć się na szczyt góry (drogą wijącą się wokół jej podstawy), gdzie stoi niewielka chata. Od jegomościa w środku otrzymujemy zadanie odnalezienia torby z narzędziami (Tool bag), która leży pod charakterystycznym samotnym drzewem rosnącym na południowy-wschod od miasta (obok drogi), za co otrzymujemy kilka sztuk sera (Plain Cheese). Warto gościa odwiedzić również w późniejszej fazie gry. W końcu zagłębiamy się w czeluściach jaskini.

Waterfall Cave

Liczba skrzynek: 6

Po dotarciu do pierwszego skrzyżowania znajdujemy skrzynkę z mapą, więc dalsze droga nie powinna stanowić problemu. Na niższym poziomie zagadujemy stwora strzegącego przejścia i deklarujemy chęć walki ("Yes") by przejść dalej bez problemu. Na skrzyżowaniu dalej wpierw badamy lewą odnogę, gdzie znajdujemy Copper Sword dla herosa i po powrocie wędrujemy dalej, aż do komnaty z kulą. Podczas próby jej zabrania poznajemy stwora-dyslektyka, a po udzieleniu twierdzącej odpowiedzi na jego pytanie rozpoczynamy starcie.

Boss. Geyzer

Do owej pierwszej, poważniejszej walki należy przystąpić dobrze przygotowanym, co oznacza minimum 6 poziom doświadczenia i na tyle Medicinal Herbów i wolnych MP by starczyło na kilkukrotne leczenie oraz teleportację do wyjścia z jaskini (czar Evac). Oprócz zwykłego ataku fizycznego stwór dysponuje czarem Sizz (10-15 obrażeń) oraz Cursed Mist (unieruchamia na turę), który jednak nie wywiera wpływu na herosa. Atakujemy z konieczności zwykłymi atakami lub po kilkukrotnym Psyche Up (tylko bohaterem). Po walce teleportujemy się do wyjścia i wracamy do miasta (najszybciej poprzez Chimaera Wing).

Farebury



Wracamy do domu Kalderashy i zagadujemy gościa. Po scence schodzimy na dół i ponownie zaczepiamy wrzobitę by otrzymać istotną informację. Na odchodnym możemy zagadać - od drugiej strony - kolesia prowadzącego sklep z pancerzami, o zdradzi położenie przepisu na Thief's Key, który można odtąd znaleźć nocą na szczycie dzwonnicy (kawałek papieru). W końcu możemy wyruszyć w dalszą drogę, która biegnie z południowej bramy. Na pierwszym skrzyżowaniu w lewo i na następnym w prawo, do rozwalonych rogatek i mostu wiodącego na nowy teren.

Rozdział II - Więzy rodzinne

Alexandria Region

Liczba skrzynek: 4

Po krótkim marszu natrafiamy na miasto.

Alexandria

Liczba przedmiotów: 11 (w tym 1 później)

Broń	*Pancerze*	*Przedmioty i akcesoria*
Stone axe	*Scale armour*	*Holy water*
	Scale shield	
	Leather kilt	

Po scence przy wejściu wchodzimy do posiadłości na końcu wioski, gdzie udajemy się na piętro, zagadujemy kobietę przy stole oraz chłopakow strzegących drzwi, a następnie za drzwiami po lewej wchodzimy na strych, gdzie zaczepiamy służącą. Po scence badamy mysią dziurę w ścianie i przejmujemy sterowanie nad Munchie. Po zejściu schodami wspinamy się po motle na stół i badamy leżący list, z którym wracamy do bohatera. Opuszczamy strych i dwukrotnie zagadujemy lewego w dzieciakow strzegących drzwi, pokazując mu list Jessici. Po scence, wraz z chłopakiem opuszczamy wioskę, kierując się drogą w stronę wieży na wschodzie.



Tower of Alexandra

Liczba przedmiotów: 10



Po próbie otwarcia drzwi interweniuje nasz towarzysz, a po wejściu wspinamy się pobliskimi schodami i wchodzimy drzwiami po lewej. W środku na dół i drugą bramą na zewnątrz, gdzie znajdujemy skrzynkę z mapą i obchodzimy budowlę do kolejnych schodów. Na górnym tarasie wchodzimy do bocznej wieży, gdzie odblokowujemy drugie z drzwi, zbieramy fanty z dołu i drabiną wchodzimy na górę. Po dotarciu do głównej wieży badamy "oczy" na ścianie (dowolne) na górze schodów aktywujemy podobne, obrotowe drzwi z prawej i lecimy do końca, by finalnie dotrzeć do sali ze statuą. Po jej zbadaniu aktywujemy scenkę, po której wycofujemy się w kierunku schodów i w końcu możemy opuścić labirynt. Wracamy do miasta.

Alexandria

Po zagadaniu chłopaka przy gospodzie idziemy spać (w nocy powinna się aktywować druga scenka z Trodem), a rano wchodzimy na piętro rezydencji. Po scence opuszczamy miasto, kierując się drogą w kierunku wieży, lecz nie skrzyżowaniu w prawo i do samego końca.

Port Prospect

Liczba przedmiotów: 14

Broń
Iron lance
Farmer's scythe

Po nagraniu stanu, ewentualnym odpoczynku i zaopatrzeniu się w nowy sprzęt, kierujemy się do dużego budynku na nabrzeżu, gdzie spotykamy Jessicę. Po rozmowie zgadzamy się jej pomóc, po czym dajemy zgodę na rozpoczęcie akcji.

Boss: Khalamari

Stwór na dzień dobry wita nas Flame Breath'em (30-40 obrażeń i atakuje pierwszy), dlatego już w pierwszej turze leczymy (z wyprzedzeniem) naszych bohaterów. Oprócz wspomnianego zionięcia, przeciwnik atakuje fizycznie jednego lub obu zawodników, dlatego konieczne się staje częste ich leczenie - do tej roli wybieramy herosa. Yangusowi pozostawiając ofensywę. Trzy ataki z maksymalnego Tension (50) powinny załatwić sprawę, aczkolwiek okazyjna wspomaganie Medicinal Herbami będzie konieczne.

Po walce automatycznie wracamy do portu, po odpoczynku do Jessici i zgłaszamy gotowość do wypłynięcia.

Statek

Liczba przedmiotów: 9

Po scenkach i odzyskaniu kontroli zwiedzamy statek, aż w końcu zagadujemy Trode'a siedzącego na dole, w kajucie kapitana. Po zaprezentowaniu przez niego magicznego kociołka, a automatycznie zawijamy na drugi kontynent.

Rozdział III - Czarna owca Templariuszy

Peregrin Quay

Liczba przedmiotów: 12

Broń	*Pancerze*	*Przedmioty i akcesoria*
Bronze knife	*Silk robe*	*Slime earrings**
Thorn whip	*Chain mail*	
	Pointy hat	
	Hairband'	
	Bandana'	
	Pot lit'	

* po otwarciu kufrów (za pomocą Thief's Key) młodego handlarza w porcie

Po zakupach przechodzimy do gospody, gdzie zagadujemy gościa w kapturze, by otrzymać od niego Iron Nail, który to przedmiot wykorzystać możemy już po wyjściu na zewnątrz, gdy Trode nakłania nas do wypróbowania możliwości Alchemy Pot (przepis na Thief's Key).

Maella Region (północ)

Liczba skrzynek: 7 (6 dostępnych z Thief's Key, 1 na Magic Key)

Droga prowadzi obok opuszczonej farmy do mostu stanowiącego część klasztoru.

Maella Abbey

Liczba przedmiotów: 5 (w tym 3 później)

Na razie nie ma tu zbyt wiele do roboty - na dziedzińcu za kaplicą aktywujemy scenkę przy próbie forsowania pilnowanych drzwi, po której możemy już wyjść, kierując się mostem na południe.

Maella Region (południe)

Liczba skrzynek: 1

Droga w pewnym miejscu rozwidla się - prawe odnoga prowadzi do małej mieściny.

Simpleton

Liczba przedmiotów: 2

*Broń**	*Pancerze**
Rapier	*Turban*
Wizard's Staff	
Long Spear	
Sledgehammer	

* sprzedaż prowadzi dwóch gości na piętrze karczmy.

Karczma stanowi cel naszej podróży - w środku zagadujemy gościa w czerwonym wdzianku, by aktywować scenkę. Po odzyskaniu kontroli opuszczamy miasto i wracamy do klasztoru.

Maella Abbey

Ponownie zagadujemy Templariuszy strzegących przejścia, a tym razem przepuszczają nas dalej. W środku schodzimy na dół schodami po prawej, gdzie w pomieszczeniu na końcu słuchamy pewnej rozmowy i wracamy na parter. Kierujemy się teraz do drzwi w głębi holu, a zaczepia nas poznany w gospodzie Angelo. Po udzieleniu twierdzącej odpowiedzi, opuszczamy Abbey mostem na południe i akręcamy zaraz w lewo, by brzegiem rzeki dotrzeć do leżących dalej ruin.

Ruined Abbey

Liczba przedmiotów: 9



Podchodzimy do pobliskiego postumentu i używamy darowanego pierścienia, otwierając przejście do podziemi. Po zejściu schodami, po lewej znajdujemy skrzynkę z mapą, po prawej zaś drabinę prowadzącą w dół, gdzie można zebrać kilka fantów oraz korytarz prowadzący do kolejnych schodów (z głównej sali też można). Po zejściu, przebrnięciu bez bajoro (lewą stroną) i ponownym wejściu za drzwiami na wprost czeka.

Boss: Tortured Soul

Mag na dzień dobry przyzywa zombiego i szkielety, których jednak można zostawić na później. Stwór najczęściej atakuje fizycznie zadając ok. 20 obrażeń, czasami jednak używa czaru Sizzle, który boli znacznie bardziej. Ataki fizyczne po kilkukrotnym Psyche Up (i obniżeniu defensywy przeciwnika) jedną lub dwiema postaciami powinny szybko załatwić umarlaka, podobnie pozbywamy się jego towarzyszy.

Korytarz za bossem prowadzi prosto do drabiny, którą wychodzimy na powierzchnię i kierujemy się do stojącej tam willi. Po zaczepieniu śpiącego staruszka na piętrze i szeregu scenek zagadujemy swoich towarzyszy w celi, po czym włączają się kolejne scenki. Przez "żelazną dziewicę" wydostajemy się na zewnątrz, przejściem w szopie na opuszczonej farmie opodal Abbey, a po wyjściu na zewnątrz wracamy do klasztoru.

Maella Abbey

Bez przeszkód dostajemy się na drugą stronę klasztoru i przez płonący most przebiegamy do rezydencji. Po scence wchodzimy ponownie na piętro. Rankiem po wydarzeniach wchodzimy do gabinetu Marcello (środkowe drzwi na piętrze) i zagadujemy gościa, by otrzymać World Map (nareszcie!) oraz czwartego członka drużyny, Angelo, który dołącza się przy wyjściu z klasztoru.

Rozdział IV - Żałoba króla Pavana

Maella Region (południe)

Po dłuuugim marszu dochodzimy do granicy terenu, tuż za którą natrafiamy na most i stojące po obu jego stronach budynki.

Kingdom of Ascantha

Liczba skrzynek: 9 (w tym 3 na Magic Key)
Liczba przedmiotów (w Riverside Chapel i chacie): 3

Droga za mostem prowadzi jeszcze kawałek, aż kończy się wejściem do miasta.

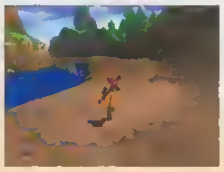
Ascantha

Liczba przedmiotów: 8

Broń	*Pancerze*	*Przedmioty i akcesoria*
Dagger	*Leather dress*	*Moonwort bulb*
Short bow	*Bronze armour*	*Rennet powder*
Edged boomerang	*Iron cuirass*	
Steel broadsword	*Bronze shield*	

Po zwiedzeniu miasta wchodzimy do zamku, gdzie zagadujemy kogo się da, wędrując w górę budowli. Jeśli weszliśmy za dnia, czeka nas scenka na wieży ponad salą tronową, po której wracamy na dół i zagadujemy służącą przy schodach. Jeśli weszliśmy nocą, o której to porze powinniśmy się zjawić w sali tronowej znajdujemy klęczącego króla, by po zagadaniu go i zejściu schodami spotkać znajomą pokojówkę i wysłuchać jej prośby. Po rozmowie wychodzimy z miasta i po scence z Trodem wracamy drogą (lub teleportujemy się) do mijanego wcześniej Riverside Chapel.

Kingdom of Ascantha



Cel nasz stanowi chata po drugiej stronie mostu, gdzie zagadujemy mieszkającą tam starowinkę. Po rozmowie kierujemy się za chatę i wyrwą w stoku schodzimy nad brzeg rzeki. Znajdujemy tam drogę biegnącą na południe w stronę wysokich skał i pieczary u ich podnóża.

Wisher's Peak

Liczba skrzynek: 3

Odnogą odbijającą w prawo dochodzimy do schodów i na zewnętrzny teren, gdzie w jaskini opodal znajdujemy mapę. Droga prowadząca na szczyt nie jest długa, a gdy go w końcu osiągamy, musimy przeczekać do zapadnięcia zmroku, aż cień resztek okiennicy padnie na pozostałość ściany. Po scence otwieramy powstałe w ten sposób drzwi, a w środku, w budowli na końcu zagadujemy tajemniczego kolesia i wraz z nim wracamy na zewnątrz.

Ascantha

Następuje szereg scenek, po których opuszczamy salę jadalną i wychodzimy z miasta z poczuciem spełnionego obowiązku. Nasza dalsza droga prowadzi na południe.

Rozdział V - Yangus i jego znajomi

Pickham Region

Liczba skrzynek: 8 (4 dostępne, 4 na Magic key)

Mniej więcej w połowie wyprawy przez bezdroża natrafiamy na chatę (Lakeside Cabin), w której można przenocować, dalej zaś pojawia się droga prowadząca bezpośrednio do docelowego miasta. W międzyczasie zahaczamy o dziwaczną budowlę z jakimś kleunem stojącym nie jej szczycie.

Morrie's Place

Drzwi pozostają niewzruszona wchodzimy więc na dach rampą po drugiej stronie zagadujemy gościa (brak reakcji) i wracamy, co aktywuje scenkę, po której stajemy się posiadaczami trzech "listów gończych" (Memo) Każdy z nich wskazuje na pewnego stwora (spośród specjalnych widocznych w czasie eksploracji), którego musimy pokonać, by otrzymać nieznaną na razie nagrodę Lokalizacje owych stworów można znaleźć w sekcji poświęconej Monster Aranie

Pickham

Liczba przedmiotów: 27 (w tym 4 na Ultimate key)

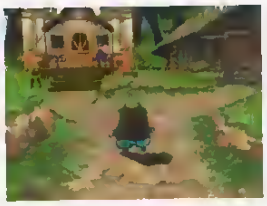
Broń	*Pancerze*	*Przedmioty i akcesoria*
Poison moth knife	*Leather cape*	*Amor seco essence*
Hunter's bow	*Dancer's costume*	
Iron axe	*Iron shield*	
Holy lance	*Iron helmet*	

Kasyno Magic water Silver platter, Agility ring Titan belt, Rune staff, Platinum headgear Po scence ruszamy do końca ulicą po prawej skręcamy w prawo na sieję zebrakow i schodami ne jej końcu, e następnie dachami docieramy do zejścia wgłąb jednego z budynków Po scence w środku wracamy tą samą drogą i wchodzimy do baru na północnym krańcu miasta (obok Inn), gdzie zastajemy Trode'a. Zagadawszy go aktywujemy scenkę, po której ponownie ruszamy do alei zebraków, wypytując po drodze kogo się da, e następnie wchodzimy do tamtejszego baru i zaczepiamy barmana. Gdy wpuszcza nas za ladę zagadujemy gostka na zapleczu i możemy opuścić miasto kierując się na otoczone lasem wzgórze na południowy-zachód od miasta.

Red's Den

Liczba przedmiotów: 7 (w tym 4 na Ultimate key)

Po rozmowie z osłkiem przy wejściu wchodzimy do środka i zagadujemy laskę na na

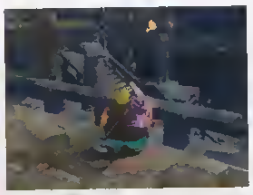


fotelu Po scence opuszczamy posiadłość, kierując się na północny-zachod w stronę jałowej równiny

Swordsman's Labirynth

Liczba przedmiotów: 13

Od razu ruszamy lewą stroną i dalej korytarzem az do dużego skrzyżowania Właściwa droga prowadzi w prawo (pozostałe do fantów), a na zakręcie korytarza badamy drzwi ktore okazują się pułapką, spychającą nas w dół Nic nie szkodzi - po przebmięciu trujących rozlewisk znajdujemy skrzynkę z mapą, a dalej schody prowadzące na poprzedni poziom i do mijanych wcześniej drzwi Wracamy do skrzyzowania i znów w prawo, dalej czeka nas trochę klasycznego przesuwania kamiennych figur (by odblokować drzwi i spuścić most zwodzony), na końcu zaś tak ustawiamy statuły na dwóch brzegach podzielonej na kwadraty podłogi, by ich spojrzenia krzyżowały się tuz pod dziurą w suficie Stajemy w tym własnie miejscu, dzięki czemu zostajemy wyrzuceni w pobliże celu wyprawy i badamy skrzynię na górze.



Boss: Trap box

Oprócz czarow typu Crackle (atak lodowy na wszystkich), Snooze (sleep) oraz Puddle (confusion) stwór dysponuje atakiem fizycznym z wysoką szansą na krytyk należy więc trzymać postacie ne maksymelnej ilości HP jeśli nie chcemy mieć strat Czary typu Kabuff i Magic Barrier (oraz pojedynczy Accelleratle) to w tej walce podstawa atakujemy zas głownie Yangusem i bohaterem, najlepiej po kilkukrotnym Psyche Up

Po starciu i zdobyciu Venus Tear rzucamy Evac i wracamy do posiadłości Red, gdzie w końcu odzyskujemy wóz wraz z zawartością Wracamy do miasta

Pickham

Znaną drogą (dachami) ponownie odwiedzamy kryjówkę Brainsa którego tym razem zastajemy Po rozmowie możemy opuścić miasto chyba ze kusi nas kasyno a z poznanym na zapleczu baru handlarzem możemy ubić interes, polegający na dostarczaniu mu przedmiotów stworzonych dzięki alchemii w zamian za kasę lub inne fanty Lista jest następująca

- Special medicine - 600 gold
- Reinforced boomerang - 1200 gold
- Ring of immunity - Bandit axe
- Robe of serenity - 6000 gold
- Sandstorm spear - Happy hat
- Crimson robe - Big boss shield

Po wypełnieniu wszystkich zamówień, można je realizować od nowa, jednak otrzymujemy wyłącznie gotówkę i to mniej, niz za pierwszym razem

Rozdział VI - Okręt i harfa

Alexandria Region

Po opuszczeniu Pickham teleportujemy się do Port Prospect i ruszamy na zachód, gdzie odnajdujemy odblokowaną juz (wczesniej była tam lewina) ścieżkę między górami Sciezka zamienia się w drogą prowadzącą do chaty na szczycie wzgórza

Hilltop Hut

Liczba przedmiotów: 2

Warto tu przenocować nagrać stan pogadać z bywalcami i sprewdzić zawartość studni a przy okazji aktywować ulepszenie magicznego kociołka (Trode czyni to w czasie naszego odpoczynku) W końcu opuszczamy przybytek i zboczem obok drogi schodzimy do wielkiego kanionu

Kingdom of Trodain (południe)

Liczba skrzynek: 3 (w tym 1 na Magic Key)

Dnem kanionu dochodzimy do zmurszałego statku stojącego wsród skał Po scence kontynuujemy marsz w stronę zachodniego wyjścia z obszaru a następnie na północ w stronę tunelu w masywie górskim

Kingdom of Trodain (północ)

Liczba skrzynek: 3 (w tym 1 na Magic Key)

Po opuszczeniu tunelu kierujemy się wpierw w stronę widniejącego na zachodzie kościółka

West Trodain Church

Pancerze

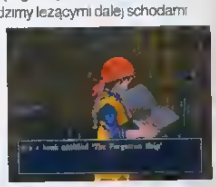
Furhood

Odpoczynek i nagranie stanu to podstawe (mozne tez kupić co nieco) następnie ruszamy drogą na północny-wschód w stronę widniejącego na mapie zamku

Trodain Castle

Liczba przedmiotów. 19 (w tym 4 na Ultimate Key)

Po wejściu zbadaniu bramy i scence kierujemy się na lewo, do zarośniętego wejścia do biblioteki Po oględzinach wchodzimy lezącymi dalej schodami na górny taras budynku, e z niego do środka zamku Za duzymi drzwiami po prawej, w jednej ze skrzyń znajdujemy Magic Key, następnie przechodzimy na kruzganek okalający salę tronową i w niego połowie wychodzimy bramą na zewnątrz, gdzie znajdujemy mapę lokacji Po powrocie kontynuujemy obchód kruzganku do wschodniego skrzydła zamku i schodami dalej na górę



Korytarzam na wprost docieramy do pamiętnej sali z magicznym kręgiem (scenka), zaś kierując się w drugą stronę wychodzimy na taras, a z niego do wiezy Po zejściu schodami na sam dół wchodzimy do drugich drzwi w korytarzu a w sali tronowej do przejścia po prawej i do samego końca - biblioteki Po scence i wyszukaniu kilku nowych receptur badamy szafkę po lewej na końcu sali i po kolejnej scence otwieramy znajome drzwi do "zaświatów" Tym razem elf odsyła nas z kwitkiem odblokowujemy więc drzwi prowadzące na zewnątrz i z zamkowego dziedzinca teleportujemy się do Ascanthy

Ascantha

Zagadując króla aktywujemy scenki, po których wędrujemy w ziejącą czeluść tunelu (Beneath Ascantha) Po krótkim marszu wychodzimy na zewnątrz

Land of the Moles

Liczba skrzynek. 2

W północnej części obszaru znajduje się wejscie do kolejnych jaskiń

Mole Hole

Liczba przedmiotów: 4

Po zejściu rampą (drugi korytarz) do sali poniżej z prawej strony wejścia do biegnącego dalej tunelu znajdujemy skrzynkę z mapą. Dalsza droge nie nastręcza trudności zaś ne końcu kompleksu jaskin spotykamy kolejnego, charakterystycznego bossa. Boss Don Mole + 4 Mad Mole

Już w pierwszej rundzie (i czasami w którejś z kolejnych) stwor częstuje wszystkich efektem powodującym confusion Wszystkich to znaczy również towarzyszące mu krety ktore zostawiamy (procz nich, którym zejdzie status), by szkodziły bossow Przeciwnik atakuje głównie fizycznie (na jednego lub 40-50 na wszystkich) więc Kabuff-ujemy i atakujemy fizycznie lub technikami na jednego rywala Nabijanie Tension wiąze się ze sporym ryzykiem (confusion) lecz w sumie jest konieczne gdyz przeciwnik posiada słuszną ilosc HP Na koniec pozbywamy się ogłupiałych kretów Po walce otrzymujemy Moonshadow Harp możemy więc wrocic i zawiadomić Pavana o naszym sukcesie a w końcu teleportujemy się do Trodain i ponownie otwieramy "drzwi" w bibliotece (pojawiają się w nocy więc w razie czego należy

CZARY ZDOBYWANE Z POZIOMAMI

Poziom	Czar	Opis	Cel	Tension
		HERO		
3	Heal	leczy minimum 30 HP	1	tak
4	Squelch	leczy z Poison i Venom	1	nie
6	Evac	przenosi drużynę do wejścia do labiryntu	eksploracja	-
11	Sizz	słaby czer ognia	grupa	tak
18	Midheal	leczy minimum 75 HP	1	tak
20	Sizzle	czar ognia średniej mocy	grupa	tak
27	Fullheal	leczy całość HP	1	nie
29	Zing	wskrzesza postać z 50% HP (50% szansa ne sukces)	1	nie
32	Kasizzle	czar ogole dużej mocy	grupa	tak
		JESSICA		
start	Frizz	słaby czar ognie	1	tak
start	Sap	obniza obronę o 50% maksymalnej wartosci	1	nie
10	Crack	słaby czar lodu	1	tak
11	Sizz	słaby czar ognie	grupa	tak
11	Evac	przenosi drużynę do wejścia do labiryntu	eksploracja	-
12	Snooze	usypia przeciwników	grupa	nie
14	Bang	słaby czar obszarowy typu magicznego	wszyscy	tak
16	Crackle	czar lodu średniej mocy	grupa	tak
19	Oomph	podwaja atak postaci (w przypadku multi-ataku działe tylko na pierwsze trafienie)	1	nie
20	Sizzle	czar ognia średniej mocy	grupa	tak
21	Frizzle	czar ognie średniej mocy	1	tak
23	Boom	czar obszarowy średniej mocy	wszyscy	tak
25	Insulatia	tworzy banerę pochłaniającą część obrazeń od ognia i lodu	nie drużyne	
33	Kaboom	czar obszarowy duzej mocy	wszyscy	tak
35	Fafrizzle	czar ognie duzej mocy	1	tak
xx	Kasizzle	czar ognia duzej mocy	grupa	tak
xx	Kacrackle	czar lodu duzej mocy	wszyscy	tak
		ANGELO		
start	Heal	leczy minimum 30 HP	1	tak
start	Buff	podnosi obronę o 50% maksymalnej wartosci (max o 200 punktów)	1	tak
start	Woosh	słaby czar wiatru	grupa	tak
start	Zoom	przemieszcza drużynę pomiędzy lokacjami (jak Chimera Wing)	eksploracja	-
13	Tingle	leczy z uśpienie i paraliżu	druzyna	nie
14	Kabuff	podnosi obronę bohaterów o 25% maksymelnej wartości	druzyna	tak
15	Midheal	leczy minimum 75 HP	1	tak
17	Whack	zabija przeciwnika ne miejscu	1	nie
18	Swoosh	czar wietru średniej mocy	grupa	tak
19	Zing	wskrzesza postać z 50% HP (50% szansa ne sukces)	1	nie
22	Thwack	może zabić na miejscu kilku rywali	grupa	nie
24	Fullheal	leczy całość HP	1	nie
30	Multiheat	leczy minimum 100 HP	druzyna	tak
32	Kaswoosh	czar wietru duzej mocy	grupa	tak
34	Kazing	wskrzesza postać z pełnym HP (100% szansa na sukces)	1	nie

xx poznaje automatycznie w pewnym momencie gry

przeczekać na zewnątrz, gdyż w bibliotece czas nie upływa). Po kolejnych scenkach wracamy z elfem na zewnątrz, by po dłuższej sekwencji stać się w posiadaczami okrętu pływającego

Interludium I - żywot żeglarza

Posiadanie okrętu umożliwia nam po pierwsze przedostanie się na zachodni kontynent, po drugie zaś zwiedzenie rozsianych po morzu wysepek głównie w poszukiwaniu skrzyń ze skarbami Ocean zamieszkują rozmaite stwory, najczęściej mocniejsze od spotykanych dotychczas, więc żegluga wiąże się ze sporym ryzykiem Po użyciu czaru lub przedmiotu teleportacji statek nasz zostaje przetransportowany do najbliższego brzegu lub portu względem miejsca docalowego Przedstawię teraz pokrótce miejsca, jakie możemy odwiedzić przed osiągnięciem właściwego celu wyprawy

Cape West of Pickham

(odizolowany górami półwysep na zachód od Pickham Region)
Liczba skrzynek: 2

Plaża w SE części południowo-zachodniego kontynentu

Liczba skrzynek: 2

Unnamed Isle

(na zachód od "Cape ..", tuż obok półwyspu)
Liczba skrzynek: 1

Unnamed Isle

(na zaznaczona na mapie, leżąca w południowo-zachodniej krańcu)
Liczba skrzynek: 2

Unnamed Isle

(wyspa w ujściu rzeki obok Maella Abbey)
Liczba skrzynek: 2

Unnamed Isle

(w zachodniej części morza między wschodnimi kontynentami)
Liczba skrzynek: 1
Na wyspie tej znajduje się opisany poniżej zamek

Princess Minni's Castle

Liczba przedmiotów: 5 (w tym 4 na Ultimate Key)
Przedmioty i akcesoria
Red mould
Waterweed mould

Po wejściu udajemy się na piętro, a po scence (niezły "akcent") schodzimy i zagadujemy księżniczkę Minni Jeśli posiadamy jakiekolwiek Mini Medals, oddajemy je automatycznie i otrzymujemy nagrodę zależną od sumy znalezionych medali Nagrody są następujące
28 - Fishnet stockings (Jessica)
36 - Posh waistcoat (Angelo)
45 - Staff of Divine Wrath (Jessica, Angelo)
52 - Gold nugget
60 - Meteorite bracer
68 - Miracle sword (hero)
75 - Sacred armour (hero, Angelo)
83 - Orichalcum
90 - Metal king helm
99 - Dangerous bustier (Jessica)
110 - Flail of destruction (Yangus)
W zamku tym znajduje się również bank, w którym można zdeponować zarobioną kasę (na wypadek zgonu)

Holy Isle of Neos

Liczba skrzynek: 2
Znajduje się tutaj opisana poniżej osada dla pielgrzymów, zbudowana u stóp wielkiej statuły

Neos

Liczba przedmiotów: 10

Broń	*Pancerze*	*Przedmioty i akcesoria*
Chain whip	*Full plate armour*	*Gold rosary*
Steel scythe	*Silver cuirass*	
Dream blade	*Light shield*	
Holy silver rapier	*Steel shield Iron mask*	

Prócz zakupów (jeśli mamy dość kasy) i plądrowania możemy zobaczyć tu dodatkową scenkę z Marcello jeśli spróbujemy wejść do świątyni na końcu miasta

Savella Area

Liczba skrzynek: 2
Centralną część wyspy zajmuje wielki plac z katedrą pośrodku

Savella Cathedral

Liczba przedmiotów: 2

Bron	*Pancerze*	*Przedmioty i akcesoria*
Eagle dagger	*Full plate armour*	*Gold rosary*
Steel scythe	*Silver mail*	
Partisan	*Magic vestment*	
Holy silver	*Steel* *Iron mask*	

Tutaj również spotkamy Marcello (jeśli nie teraz, to później), jeśli spróbujemy skorzystać z windy wiodącej do latającej rezydencji głowy kościoła.

Rozdział VII - Kasyna i tygrysy

Kiedy wreszcie jesteśmy zadowoleni ze zwiedzania, płyniemy do przesmyku pomiędzy dwoma zachodnimi kontynentami
Mini-boss Sea dragon
Stwór ów atakuje, gdy przepływamy pod mostem łączącym oba kontynenty, nie stanowi jednak większego zagrożenia ze względu na niewielką ilość HP Warty uwagi jest jego atak specjalny (Gigaflash), którym oślepia zawodników
Po walce płyniemy dalej aż docieramy do północno-zachodniej części większego z kontynentów, gdzie niższe zbocza w końcu umożliwiają opuszczenie statku

Baccarat Region

Liczba skrzynek: 6
W zależności, gdzie zacumował nasz okręt, jesteśmy bliżej do jednej z dwóch lokacji

Seaview Church

Liczba przedmiotów: 1
Nic specjalnego, ale można tu przenocować za darmo, otrzymać namiary punktowe na kolejne zdolności i nagrać stan stąd miejsce to może stanowić dobrą bazę wypadową bohaterów

Baccarat

Liczba przedmiotów: 22 (część na razie niedostępna)

Broń	*Pancerze*	*Przedmioty i akcesoria*
Poison needle	*Iron armour*	*Coral hairpin*
Steel scythe	*Light shield*	

Na początek tadujemy się do hotelu, gdzie na piętrze jesteśmy świadkami tajemniczej rozmowy Schodzimy teraz do baru w piwnicy i zagadujemy barmana, a zdradza nam wskazówki co do naszej dalszej drogi Nim jednak wsiądziemy na statek, po opuszczeniu miasta kierujemy się wpierw na leżące na południu wzgórze, na którym znajdujemy pewną farmę

Chateau Felix



Wejścia do głównego budynku pilnuje mężak Tom, któremu należy udzielić odpowiedzi na trzy pytania. Prawidłowe zaczynają się następująco:
1. Take it home
2. Free the tiger
3. Let the great sabrecat join

Po wejściu do środka zagadujemy gościa przy stoliku i otrzymujemy quest wraz z porcją Sand of serenity Po wyjściu zaczepiamy Toma ("Yes"), od którego dostajemy szablozębnego wierzchowca.

Baccarat Region

Szukane miejsce znajduje się bezpośrednio za rzeką, na wschód od Chateau, można tam jednak dotrzeć tylko od południowej strony, przez jedyny zachowany most. Magiczne drzewo rośnie w kręgu kamieni na samym dnie doliny i staje się widoczne wyłącznie o świcie O tej porze pojawia się tam również niebieski tygrys, którego zagadujemy dwukrotnie i używamy Sand of serenity Po scence wracamy do Felixa, od którego otrzymujemy Baumran's Bell - przedmiot pozwalający na wzywanie cętkowanego wierzchowca w większości terenów na świecie W końcu wsiadamy na statek i płyniemy na wyspę leżącą na północno-zachodnim krańcu mapy

Northwest Isle

Liczba skrzynek: 2
Tuż obok miejsca zacumowania spotykamy grupę strażników wysłanych z Baccarat. Po rozmowie, środkowym przesmykiem ruszamy w stronę zaciemnionego obszaru, gdzie natrafiamy na złowrogie ruiny Po wejściu do ich wnętrze wybieramy dowolny kierunek marszu i po chwili wychodzimy na zewnątrz Po rozmowie ze spotkanym wcześniej wojownikiem wracamy na kontynent i kierujemy się drogą do kolejnej jego części

Rozdział VIII - Test odwagi

Kingdom of Argonia W

Liczba skrzynek: 5
Na skrzyżowaniu kierujemy się na wschód w stronę miasta

Argonia

Liczba przedmiotów: 33 (w tym 2 na Ultimate Key, a 4 później)

Broń	*Pancerze*
Battle-axe	*Silver mail*
Partisan	*Magic vestment*
	Silver tiara

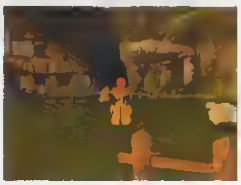
Po zwiedzaniu tadujemy się do sali tronowej na piętrze zamku i zagadujemy króla Po rozmowie ruszamy na IV piętro, do owalnego pomieszczenia w rogu, gdzie po usunięciu wazonów badamy dziurę w murze Teraz jako Munchie drażnimy siedzącą w środku jaszczurkę tak, by wpadła do otworu w podłodze, po czym wracamy i ponownie rozmawiamy z królem Na koniec ruszamy do bram miasta, a po wyjściu i otrzymaniu Lizard humour kierujemy się drogą na wschód

Kingdom of Argonia E

Liczba skrzynek: 6
U celu podróży natrafiamy na farmę, gdzie po rozmowie z mieszkańcami używamy Lizard humour i przechodzimy szeregiem portyków dalej

Royal Hunting Grounds

Liczba przedmiotów: 2



Jaszczura siedzącego na wprost wejścia zachodzimy ostrożnie od tyłu (nie biegać) i zaczynamy walkę
Mini-boss Argon lizard
Oprócz zwykłego ataku fizycznego (50-60 damage) używa czasami Battle Cry (powala na turę) oraz Venom Breath lecz poza tym nie stanowi większego zagrożenia W walce uczestniczy książę Charmles, lecz tylko w pierwszej rundzie, a pożytek z niego żaden Po zwycięstwie ruszamy dalej, na północ Kolejnego jaszczura zauważamy na platformie za strumieniem, podchodzimy więc do brzegu i po scence przechodzimy do zagajnika po lewej, by wyrwać jedną z rosnących tam "dyń" Z bagazem wracamy w miejsce sceny stojemy na jednym z kamieni w wodzie i rzucamy dynię na drugi Dochodzi do kolejnej identycznej walki po której kontynuujemy poszukiwania, kierując się drogą na wschód Wchodzimy na znajdujące się tam wzgórze, a z niego na naturalny pomost, na którym dochodzi do kolejnej sceny Za mostem znajduje się poletko z dyniami, z których jedną zrzucamy tuż pod jamę w skale Po zejściu rozprawiamy się z jaszczurką, a po kolejnych scenkach schodzimy ze zbocza i atakujemy wielkiego gada
Boss: Great Argon lizard
Jedynym nowym atakiem jest stapnięcie, powodujące ok. 80 obrażeń na jedną postać, poza tym oczywiście stwór posiada więcej HP, więc walka trwa nieco dłużej Po zdobyciu trofeum opuszczamy teren i wracamy do miasta

Argonia

Po wejściu odłącza się od nas książę Charmles, okazuje się również, że rozpoczął się targ, na którym możemy kupić sporo nowych przedmiotów

Broń	*Pancerze*	*Przedmioty i akcesoria*
Falcon knife	*Heavy armour*	*Gold ring*
Chain whip	*Silk bustier*	*Tough guy tattoo*
Razor wing boomerang	*Magic armour*	*Scholar's specs*
War hammer	*Magic shield*	*Ruby of protection*
Zombiesbane	*Magical hat*	*Yggdrasil leaf*
		Fresh milk

Księcia znajdujemy na wzgórzu, przy rezydencji po prawej (od obdartego handlarza można kupić Agility ring) i po zagadaniu go wchodzimy do zamku by zdać królowi relację Po scenie w sali tronowej zagadujemy monarchę stojącego przy oknach, a następnie kierujemy się do zachodniego skrzydła zamku, gdzie stoi otworem królewski skarbiec Prócz skrzynek znajdujemy tu również szukane Magic Mirror wychodzimy więc i po scence opuszczamy miasto

Rozdział IX - Rozprawa z Dhoulmagusem

Mystical Spring

Liczba przedmiotów: 2 (w chacie)
Po dotarciu do skrzyżowania przy zachodnim masywie kierujemy się na południe, gdzie znajdujemy chatę, a za nią magiczne bajorko z poszukiwanym staruszkiem Po scence "zagadujemy" zaklętą w konia księżniczkę dwukrotnie potwierdzając chęć na eksperyment i po kolejnej scence opuszczamy źródło wracając do chaty starca Po otrzymaniu informacji w pokoju po lewej opuszczamy to miejsce Warto w późniejszych okresach odwiedzać magiczne źródło by aktywować dodatkowe dialogi ukazujące bliżej przeszłość bohatera

CZARY I UMIEJĘTNOŚCI WYUCZONE

HERO



Punkty	Technika/czar	Opis	Cel	Tension
		Sword		
4	atk+5	zdolność pasywna, zwiększa atak po wyekwipowaniu miecza	-	-
9	Dragon Slash	atak zadający o 50% zwiększone obrażenia smokom	1	tak
15	Flame Slash	atak zadający o 50% większe obrażenia od ognia	1	tak
22	atk+10	zdolność pasywna jak wcześniej	-	-
32	Metal Slash	atak zadający zwykłe obrażenia oraz 1-2 punkty metalowym Slime'om	1	tak
40	critical	zdolność pasywna, zwiększa szansę na obrażenia krytyczne	-	-
52	Falcon Slash	2 ciosy zadające 75% obrażeń każdy	1	tak
66	atk+25	zdolnosc pasywna jak wcześniej	-	-
82	Miracle Slash	atak odnawiający HP w wysokości 50% zadanych obrażeń	1	tak
100	Gigaslash	atak zadający ok. 200 obrażeń (dostępny rowniez w Courage)	grupa	tak
		Spear		
3	atk+5	zdolność pasywna, zwiększa atak po wyekwipowaniu włóczni	-	-
7	Mercurial Thrust	atak o nizszej sile, niz normalny lecz najszybszy w rundzie	1	tak
12	Thunder Thrust	losowo zwykły atak, krytyk lub pudło	1	tak*
18	atk+10	zdolność pasywna jak wczesniej	-	-
25	Multithrust	3-4 ataki zadające 50% obrażeń każdy	losowe	tak
34	critical	zdolnosc pasywna zwiększa szansę na obrażenia krytyczne	-	-
45	Clean Sweep	atak obszarowy ze zmniejszającymi się obrażeniami na kolejne cele	grupa	tak
59	Lightning Thrust	losowo krytyk lub pudło zastępuje Thunder Thrust	1	tak*
77	atk+25	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
100	Lightning Storm	atak zadający ok. 200 obrażeń	wszyscy	tak
		Boomerang		
6	Crosscutter Throw	atak o normalnej sile z dodatkowym uderzeniem (o 10% obrażeń) pierwszego celu	wszyscy	tak
12	atk+5	zdolność pasywna zwiększa atak po wyekwipowaniu boomerangu	-	-
18	Power Throw	atak o nieco zmniejszonej sile, jednak bez zmniejszania obrażeń na kolejne cele	wszyscy	tak
25	atk+10	zdolność pasywna jak wczesniej	-	-
32	Firebird Throw	atak zadający ok. 40 obrażeń od ognia	wszyscy	tak
40	atk+15	zdolnosc pasywna, jak wcześniej	-	-
52	Super Throw	atak o nieco zwiększonej sile, jednak bez zmniejszania obrażeń na kolejne cele	wszyscy	tak
66	atk+20	zdolność pasywna, jak wczesniej	-	-
82	Starburst Throw	atak zadający ok. 80 obrażeń	wszyscy	tak
100	Gigathrow	atak zadający ok. 200 obrażeń	1	tak
		Fisticuffs		
4	atk+5	zdolność pasywna, zwiększa siłę ataku bez broni	-	-
11	Defending Champion	ulepszona pozycja obronna, zmniejsza obrażenia o 90%	postać	tak
17	Stones' Throw	zadaje ok. 15 dmg	grupa	tak
24	Knuckle Sandwitch	atak zadający obrażenia zwiększona o 50%	1	nie
33	atk+20	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
42	Thin Air	atak zadający od 40 do ponad 100 obrażeń (zależy od poziomu)	wszyscy	tak
52	critical	zdolność pasywna, zwiększa szansę na obrażenia krytyczne	-	-
70	Multifist	4 ataki na losowe cele, każdy zadający 33% obrażeń	losowo	tak
82	Boulder Toss	atak zadający ok. 90 obrażeń	wszyscy	tak
100	atk+50	zdolnosc pasywna, jak wczesniej	-	-
		Courage		
8	Zoom	przemieszcza drużynę pomiędzy lokacjami (jak Chimera Wing)	eksploracja	-
16	Tingle	czar leczący postacie z uspienia i paraliżu	druzyna	nie
26	Holy Protection	pozwala na unikanie starć ze słabszymi stworami	eksploracja	-
40	Fizzle	blokuje korzystanie z czarów na kilka tur	grupa	nie
48	Zap	czar zadający ok. 40-90 obrażeń (zależy od Wisdom)	wszyscy	tak
56	lower cost	zdolność pasywna, zmniejsza o 25% koszt rzucania czarów	-	-
70	Kamikazee	samobójczy atak zabijający lub poważnie raniący wrogów (nie zawsze działa)	wszyscy	nie
82	Omniheal	czar leczący całość HP u wszystkich postaci	druzyna	nie
90	lower cost	zdolność pasywna, zmniejsza o 50% koszt rzucania czarów	-	-
100	Kazap	czar zadający ok. 100-200 obrażeń (zależy od Wisdom)	grupa	tak
100	Gigaslash	atak zadający ok. 200 obrażeń (dostępny również w zdolnosciach miecza)	grupa	tak
		Sword + Courage		
100	Gigagash	potężny atak zadający nawet ponad 300 obrażeń (zależy od poziomu)	grupa	tak

YANGUS



Punkty	Technika/czar	Opis	Cel	Tension
		Axe		
6	Helm Splitter	atak obniżający obronę celu o 50% maksymalnej wartości	1	tak
12	atk+5	zdolnosc pasywna, zwiększa atak po wyekwipowaniu topora	-	-
19	Hatchet Man	losowo zwykły atak, krytyk lub pudło	1	tak*
26	critical	zdolność pasywna zwiększa szansę na obrażenia krytyczne	-	-
34	atk+10	zdolność pasywna, jak wczesniej	-	-
42	Parallax	atak o 50% silniejszy od zwykłego, może spowodować Paraliż	1	tak
54	Axes of Evil	atak na grupę, obrażenia kolejnych celów niższe od poprzednich	grupa	tak
66	Executioner	losowo krytyk lub pudło zastępuje Hatchet Man	1	tak*
82	atk+20	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
100	Typhoeus Maul	atak o 50% silniejszy od zwykłego, lub o 100% przeciwko bestiom	1	tak

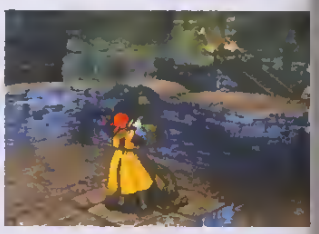
»

Ocean

Teleportujemy się do miejsca, skąd można szybko osiągnąć pokonywany wcześniej przesmyk pod mostem łączącym oba zachodnie kontynenty, przy okazji wrzucając Magic Mirror do ekwipunku jednej z postaci. Po wpłynięciu ponownie aktywuje się walka z Sea Dragonem, a w jej trakcie używamy wspomnianego lustra, by zmienić się w Sun Mirror. Po walce teleportujemy się do nań na północno-zachodniej wyspie.

Dark Ruins

Liczba przedmiotów: 6



Dwukrotne zbadanie monumentu na wprost wejścia daje możliwość wsadzenia weń Sun Mirror, co rozprasza magiczne ciemności ruin. Po wejściu do środka wpierw kierujemy się do drzwi po prawej, gdzie znajdujemy mapę lokacji, a następnie do lewej części głównego holu, gdzie dla odmiany znajdujemy wajchę obniżającą schody prowadzące dalej. W wielkiej sali za nimi, wpierw schodami wchodzimy do dźwigni po lewej, dołem przechodzimy dalej i przerzucamy kolejną nad kanałem po prawej, aby przejść górą do kolejnej części pomieszczenia. Podążając wzdłuż kanału pierwsza z napotkanych wajch otwiera dostęp do skrzynek, druga (na podwyższeniu na końcu drogi) tworzy pomost wiodący do trzeciej, po której przełożeniu ponownie używamy drugiej i możemy przejść do kolejnej sali. Tutaj korzystamy z mapy, by wybrać właściwe schody, a w sali dalej wchodzimy na postumenty z figurami demonów i stajemy na jednym z dwóch klawiszy przy podstawie, powodując ich obracanie. Promienie wytwarzane przez statuły należy skierować na skrzydła ptaka na ściennym malowidle (schodząc z klawiszy w odpowiednim momencie), co otwiera przejście na kolejny poziom. Po zejściu schodami, w tunelu po prawej warto skorzystać z magicznego źródełka, gdyż dwie sale dalej czeka poszukiwany wróg. Nim przejdę do strategii, wpierw słowa ostrzeżenia. Do walki z Dhoulmagusem nie należy podchodzić bez należnego przygotowania, tj. postaci na conajmniej 27 poziomie doświadczenia, z najlepszym ekwipunkiem (najlepiej chroniącym przed ogniem i lodem), jaki można zakupić lub wyprodukować w Alchemy Pot oraz zapasem przedmiotów odnawiających MP. Idealnym rozwiązaniem jest tutaj posiadanie czaru Multiheal (Angelo lv 30), lecz i bez niego da się zwyciężyć.

Boss: Dhoulmagus + Dhoulmagus x2

Przeciwnik posiada dwa ataki na rundę, a już na wstępie walki tworzy swoje kopie (po obu jego bokach), które na szczęście dysponują tylko dwoma słabszymi atakami (fizyczny za 40 i Wind Sickles za 60). Sam środkowy boss używa procz tego ataku fizycznego na 2 losowe cele (ok. 80 drog na każdy), na całą drużynę (ok. 50 obrażeń), potrafi uśpić pojedynczą postać (99% skuteczności) oraz - przede wszystkim - usuwać pozytywne statusy i nagromadzoną Tension całej drużynie (Wave of Ice), co boli najbardziej. Po pierwsze więc używamy Acceleratle, by wyprzedzić ataki bossa, obniżamy mu defensywę (Sap lub Helm Splitter Yangusa), podnosząc swoją (Kabuff) i atakujemy po dwukrotnym Psyche Up (wyzsze to już ryzyko), lecząc postacie czarami Angelo i bohatera (Midheal). Najlepiej od razu skoncentrować swoje ataki na środkowym bossie (HP posiada nieco ponad 2000), gdyż zniszczenie kopii może spowodować ponowne ich przyzwanie.

Po teoretycznym zwycięstwie i scence okazuje się, że jeszcze raz musimy się zmierzyć z szalonym magiem w innej nieco postaci.

Boss: Dhoulmagus

Z pozoru walka ta może się wydawać łatwiejsza, zwłaszcza jeśli posiadamy sprzęt "obcinający" obrażenia od ognia i lodu, gdyż Kasizzle i Kacrackle to dwa ulubione czary nowego Dhoulmagusa, to jednak złudna nadzieja. Boss ten posiada więcej HP, bardzo mocny atak fizyczny na wszystkich (ok. 80 obrażeń), ataki na pojedyncze cele (70-100 damage), przewracający na rundę Battle Cry oraz znienawidzony Wave of Ice, a nasze postacie są już pewnie solidnie "wypstrykane" z MP i przedmiotów leczących. Tym razem taktyka jest nieco inna - priorytet mają czary ochrony przed żywiołami (Magic Barrier oraz Insulatle), powtarzane za każdym razem, gdy boss rzuci efektem "dispella", można się również pokusić o stosowanie Bounce (Jessica i Angelo), wówczas jednak trudniej odnawiać HP. W praktyce jedyną postacią bez zajęcia zostaje w tym momencie Yangus, któremu zakładamy Oomph, budujemy Tension i atakujemy z najsilniejszych technik.

Po walce następuje szereg scenek, po których budzimy się w Argonii, okazuja się również, że drużynę opuściła Jessica, więc po wypytaniu karczmarki na dole i okolicznych ludzi przed gospodą, wychodzimy z miasta. Kierujemy się teraz do Checkpointu na północny-wschód od miasta i minąwszy go drogą docieramy do nowego miasta.

Rozdział X - Pojedynek magów

Arcadia

Liczba przedmiotów: 39 (w tym 3 na Ultimate Key)

Bron	*Pancerze*	*Przedmioty i akcesoria*
Sword breaker	*Cloak of Evasion*	*Rockbomb shard*
Swallowtail	*Magic bikini*	
Bastard sword		
Hell scythe		

Zaraz po wejściu mieszkańcy wylegają na ulice, blokując większość dróg, więc jedyna wolna biegnie do rezydencji, gdzie wchodzimy do pokoju na piętrze.

Po scence zagadujemy grubego maga i opuszczamy posiadłość, po drodze zagadując kolesia przy klatce z psem. Wchodzimy teraz do mieszkania obok baru, gdzie otrzymujemy potrzebne informacje oraz Stone Sword od gościa siedzącego przy stole. Po zwiedzaniu miasta opuszczamy je północnym wyjściem.

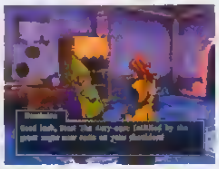
Arcadia Region
Liczba skrzynek: 4

Oprocz docelowej wiezy, znajduje się tutaj również samotny kościołek, w którym mozna odpocząć i nagrać stan gry. Z przejścia w północnej części na razie nie korzystamy.

Rydon's Tower
Liczba skrzynek: 3

Dwukrotne zbadanie drzwi pozwala nam na otwarcie ich za pomocą darowanego miecza, za nimi zaś zabieramy ze skrzynki mapę i rozpoczynamy wspinaczkę. Na początek wchodzimy na pomost, a gdy ten opada, na drugą jego stronę, skąd wspinamy się schodami wyżej, gdzie odblokowujemy kładkę i przesuwamy stojącą tam statuę na krawędź pomostu. Po zejściu mozemy wejść po utworzonej w ten sposób pochyłni na wyzszy poziom, gdzia przeprowadzamy podobną operację i wchodzimy jeszcze wyżej. Przechodzimy teraz na drugą stronę czerwonego mostu, na dole przepychamy statuę na małą platformę przy wąskich schodach (wjezdza do góry) i przepychamy ją na pomost w wiadomym celu. Po wejściu wyżej i drabiną do kolejnej części, korzystamy ze schodów w środkowej części sali (te w N-W wiodą do skrzynki), gdzie zrzucamy lub ściągamy statuę z krańca pomostu, dzięki czemu mozna wejść wyżej utworzoną tak platformą. Na górze korzystamy z drabiny przy wewnętrznej ścianie i zagadujemy gościa pracującego przy posągu. Po rozmowie opuszczamy wieżę i lecimy do Alexandrii.

Tower of Alexandria
Mozna wpierw porozmawiać z mieszkańcami miasta, jednak cel i tak stanowi znajoma wieza, na której szczycie badamy statuę, odchodzimy w stronę schodów i po scence zabieramy leżące na podłodze Kran Spinels. Wracamy do Arcadii.

Arcadia


Podchodzimy do Dominco stojącego przed rezydencją, a po scence do pokoju na górze, gdzie zagadujemy gościa. Po chwili korzystamy z otwartego sekretnego przejścia, gdzie, w ostatniej z biblioteczek, znajdujemy Big Book of Barriers. Po powrocie i scence wybiegamy na zewnątrz i kierujemy się w prawo, gdzie dochodzi do starcia.

Boss: Evil Jessica

Nasza ex-koleżanka dysponuje dwoma akcjami na turę które wykorzystuje do odpalania czarów typu Kacrackle, Kafrizzle, Kasnooze oraz przyzywania Shadowow, sporadycznie atakując fizycznie (ok. 50 obrazeń). Przyzwanymi "cieniami" nie wiedo zawracać sobie głowy, gdyz nawet ich Cool Breath nie jest zbyt bolesny, atakujemy więc wyłącznie Jessicę (fizycznie) po naładowaniu Tension bohaterem i Yangusem, Angelo wykorzystując do leczenia i okazyjnego Kabuff. Po wyeliminowaniu głównego zagrożenia Shadows wykańczamy dowolnym sposobem (aczkolwiek nie bez uzycia Tension). Po walce i scence wędrujemy do rezydencji Dominco, którego zastajemy w kuchni i po rozmowie wracamy w kierunku wejścia. Po rzuty wybiegamy na zewnątrz i do leżącego Dawida, a po kolejnej scence Jessica powraca do druzyny, zyskując przy okazji dwa nowe czary - Kasizzle i Kacrackle. W końcu opuszczamy miasto, kierując się w stronę jaskini na północno-zachodnim krańcu obszaru.

Rozdział XI - Zioła i spadkobiercy

Po przejściu lodowej jaskini i kilku krokach na zewnątrz następuje scenka, po której budzimy się w nowej lokacji.

Marta's Cottage
Liczba przedmiotów: 4

Po wejsciu na górę zagadujemy resztę druzyny i staruszkę Martę, a po scence opuszczamy chatę wzbogaceni o Marta's bag.

Bliazard Peaks
Liczba skrzynek: 4

Drogą na zachód, a następnie ku północy, dochodzimy do miasta.

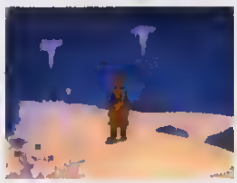
Orkutsk
Liczba przemiotów: 13

*Broń**	*Pancerze***
Falcon knife	*Velvet cape*
Spiked steel whip	*Dragon mail*
Dragonbane	*Dragon shield*
King's axe	*Ice shield*
	Iron headgear

* sprzedawane tylko po zmroku
** sprzedawane wyłącznie w dzień

Po zwiedzeniu zewnętrznego pierścienia miasta, drzwiami w barze wychodzimy na dziedziniec wewnątrz i wchodzimy do stojącej na środku chaty. Po zejściu schodami korytarzem trzykrotnie zakręcamy w prawo, wypytujemy stojącego tam gościa, sprawdzamy pokój na końcu i korytarzami kierujemy się w stronę sklepu z przedmiotami. Jego właściciel wspomina o pewnej jaskini, opuszczamy więc miasto, kierując się na północ.

Herb Grotto
Liczba przedmiotów: 12



We wnęce po lewej znajdujemy mapę, potem ruszamy w prawo. W dużej sali dalej, rampą w północno-zachodniej jej części wchodzimy na lodowy pomost, nim zaś ostrożnie (by nie spaść) na drugą stronę. Spadające z gory lodowe sople najlepiej omijać (nie wchodzić w miejsca, w które skapuje woda) - chociaz bohaterowi nic nie robią, mogą zablokować drogę. W sekcji ponizej, najbliższa (na mapie) zejście w dół prowadzi do skrzynek, dalsze zaś do kolejnej sali. Tam na strzyżowaniu w lewo, spowodowac spadnięcie sopli, by utworzyły pomost między dwoma wzniesieniami, obejść salę do drogi na prawo od skrzyżowania, gdzie rampą mozna osiągnąc utworzony most. W następnej sali to samo, uważać trzeba jedynie, by po utworzeniu pomostu znalazc się po stronie przeciwnej do wejścia. W ostatniej jaskini podchodzimy do lodowej ściany i ponownie przejmujemy sterowanie nad Munchiem, którym należy zbiec do wyzłobienia ponizej, by spowodować utworzenie kolejnego pomostu z sopli. Po powrocie myszy przechodzimy do leżącego mężczyzny i dajemy mu Marta's bag. Po scence teleportujemy się do wyjścia.

Mini-boss: Hellhound x8

Psy nie stanowią większego wyzwania - seria ataków obszarowych powinna szybko zakończyć ich zywot.

Orkustk
Wracamy wraz z Markiem do jego mieszkania (owego pustego za pierwszym razem), skąd wychodzimy po scence, kierując się do chaty starej Marty.

Marta's Cottage
W chacie zastajemy tylko samego wilka, więc po jej splądrowaniu (ostatnia okazja) biegniemy do jaskiń leżących za domem. Po scence dwukrotnie zagadujemy Martę i po rozmowie wychodzimy. Na zewnątrz otrzymujemy Ultimate Key oraz ponownie toczymy walkę z Hellhoundami. Po smutnym końcu mozemy zbadać monumenty na końcu jaskini, po czym opuszczamy tą lokację.

Z pomocą Ultimate Key mozemy w końcu wejść w posiadanie niedostępnych do tej pory skrzynek, jak choćby z Trodain (II piętro wschodniego skrzydła), Argonii (skarbiec, do którego mozna się dostać z najwyższego piętra, kruzgankiem wzdłuz kanału), Pickham (w jednym z budynków w N-W części miasta), Arcadii (sklep z przedmiotami), Red's Den (piwnica), czy zamku księzniczki Minnie (główna sala). Po drugie otworem staje przed nami Puff Puff Club, znajdujący się za barwnymi drzwiami w zboczu góry przy rzece na północny-zachód od Argonii, gdzie mozna zaznać sami zresztą się przekonajcie, czego. Wreszcie po trzecie, aktywny staje się pewien dodatkowy quest.

Baccarat
Posiadłość Goldinga staje w końcu otworem, w środku zaś spotykamy parę jego spadkobierców. Zagadawszy ich stajemy przed wyborem, komu udzielić pomocy, choć w sumie nie ma to większego znaczenia. W każdym razie rankiem udajemy się na pustynię w południowo-zachodniej części kontynentu.

Desert
Liczba skrzynek: 2

Celem naszej podrozy jest szkielet smoka na środku pustyni, gdzie spotykamy zleceniodawcę/czynię i wraz z nim/nią wchodzimy w stanowiącą wejście paszczę.

Dragon Graveyard
Liczba przedmiotów: 4

Mapę znajdujemy prawie od razu, przed zejściem niżej, skąd najdalszym mostem z kości przechodzimy dalej. Kierując się mapą korzystamy z odpowiednich pomostów, by dotrzeć do kolejnej sali, gdzie dla odmiany poruszamy się podziemnymi korytarzami. W kilku miejscach spotykamy zagubionych ochroniarzy drugiego z rodzeństwa, aż w końcu dochodzimy do sali z dwoma wielkimi stworami. Oczywiście musimy im wklepać.

Boss: Red Horn + Blue Fang

Pierwszy ze stworów to czysta siłą fizyczna - ataki za ok. 100 damage, Desperate Attack (krytyk) za ponad 200 oraz budowanie Tension, to jego podstawowe akcje. Blue Fang dla odmiany stosuje Kasap, Multiheal, przewracający Intimidating Scream oraz atakuje fizycznie za około 75, obaj zaś potrafią odpalić atak łączony zadający ok. 150 obrazeń. W pierwszej kolejności najlepiej pozbyć się drugiego ze stworów, jako za posiada on mniej HP i ogólnie bardziej szkodzi, a po jego smierci Red Horn wpada w swego rodzaju amok, tracąc tury na budowanie Tension, które obniżamy mu zdolnościami Angelo.

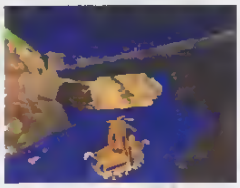
Po walce i scence przechodzimy dalej i dotykamy kuli za drzwiami. Po kolejnych scenkach automatycznie wracamy do miasta.

Baccarat
Po zejściu na dół otrzymujemy nagrodę w postaci 600 Tokenów, które można wykorzystać na zabawę w otwartym ponownie kasynie. Tokeny zbierać mozemy na następujące nagrody: Prayer ring, Spangled dress, Saint's ashes, Falcon blade, Liquid metal armour i Gingham whip.

Rozdział XII - Bóg-ptak Empyrea

Savella Cathedral
Jeśli teraz odwiedzimy tą lokację, marynarz pętający się w okolicy straganów wspomni o jaskini znajdującej się pod mostem łączącym regiony Farebury i Alexandrii (choć mozna to miejsce znaleźć i bez jego pomocy), gdzie dostać się mozna wyłącznie za pomocą statku.

Pirate's Cove
Liczba przedmiotów: 12



Po otwarciu wrót prowadzących dalej (tylko posiadając Ultimate Key) następuje scenka, po której ruszamy wgłąb kryjówki piratów. Po pokoju za pomieszczeniem po prawej znajdujemy mapę, a na końcu korytarzy przeglądamy biblioteczkę i kręcimy kołem przymocowanym do ściany. W korytarzu na dole kierujemy się w prawo i do drzwi na wschodzie - tam schodami w dół, do sali w kształcie koła i kręcimy kołem przy "studni" obok mostu. Po spuszczeniu wody wracamy na górę i korytarzem na wyższy poziom okrągłej sali, by zejść znajdującą się w studni drabiną. Po scence podchodzimy do zjawy przy skrzynce.

Boss: Captain Crow

Nie posiada on zbyt szerokiego wachlarza atakow, gdyz oprócz zwykłego Thin Air oraz bardzo rzadkiego Wave of Ice tylko buduje Tension az do maksymalnego poziomu, choc czyni to dość szybko, jako ze wykonuje dwie akcje na rundę. Standardowo używamy Acceleratie i Kabuff. Angelo powierzamy zadanie leczenia oraz obniżania Tension przeciwnika, Jessice rzucania Oomph i stosowanie technik powodujących Charm (boss nie jest odporny na wdzięki dziewczyny) a Yangusowi i bohaterowi atakowanie po nabiciu Tension do 50 lub nawet 100.

Po walce zabieramy ze skrzyni Illuminated Sea Chart, który czytamy (Use) i opuszczamy lokację.

Ocean
Wpływamy statkiem w miejsce oznaczone "X" na mapie, co powoduje powstanie świetlistej smugi, której używamy jako toru prowadzącego do celu (nie należy z niej zbaczać). Po dotarciu do skał i scence wpływamy na nowy teren.

Isolated Plateau
Liczba skrzynek: 5

Po wyjściu z plazy na górę kierujemy się na południowy-wschód, gdzie między skałami leży sobia osada.

Empycchu
Liczba przedmiotów: 13

Bron	*Pancerze*
Magical mace	*Bandit mail*
Mercury's rapier	*Flame shield*
	Mythril helm

Po scence przy wejściu kierujemy się do chaty na [illegible] wioski, gdzie mozemy odpocząć, nagrać stan oraz zagadać wodza. Po zwyczajowym plądrowaniu wychodzimy.

c.d. CZARY I UMIEJĘTNOŚCI WYUCZONE

YANGUS

Punkty	Technika/czar	Opis	Cel	Tension
		Club & Hammer		
9	atk+5	zdolność pasywna, zwiększa atak po wyekwipowaniu topora	-	-
19	Heart Breaker	atak o zwykłej sile mogący ogłuszyć przeciwnika na turę	1	tak
25	Penny Pincher	atak o zwykłej sile, czasami kradnący złoto w wysokości 10% posiadanego przez stwora	1	tak
32	Monster Masher	zadaje o 50% większe obrażenia stworom typu Material	1	tak
48	atk+10	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
59	critical	zdolność pasywna zwiększa szansę na obrażenia krytyczne	-	-
71	Mind Breaker	zastępuje Heart Breaker i posiada nieco wyższą siłę i skuteczność	1	tak
82	atk+25	zdolność pasywna jak wcześniej	-	-
93	Gold Rush	zastępuje Penny Pincher, kradnie 20% złota	1	tak
100	Devil Crusher	zastępuje Monster Masher i zadaje podwójne obrażenia stworom typów Material i Demon	1	tak
		Scythe		
12	atk+5	zdolność pasywna, zwiększa atak po wyekwipowaniu kosy	-	-
22	Steal Sickle	atak o normalnej sile z niewielką szansą na ukradzenie przedmiotu	1	tak
32	Wind Sickles	atak zadający 30-160 obrażeń (zależy od poziomu)	1	tak
42	atk+10	zdolność pasywna jak wcześniej	-	-
50	Grim Reaper	atak z malejącymi obrażeniami kolejnych celów może spowodować Death	grupa	tak
60	critical	zdolność pasywna, zwiększa szansę na obrażenia krytyczne	-	-
70	Stainless Steal Sickle	zastępuje Steal Sickle, nieco silniejszy i z nieco wyższą szansą na kradzież	1	tak
80	atk+25	zdolność pasywna jak wcześniej	-	-
90	Grimmer Reaper	zastępuje Grim Ripper, zadaje mniejsze obrażenia i o 50% większe dla Zombie	grupa	tak
100	Big Banga	atak zadający około 200-400 obrażeń (zależy od poziomu)	wszyscy	tak
		Fisticuffs		
3	atk+5	zdolność pasywna, zwiększa siłę ataku bez broni	-	-
7	agility+10	zdolność pasywna, zwiększa szybkość, gdy postać walczy bez broni	-	-
12	Knuckle Sandwich	atak zadający zwiększone o 50% obrażenia	1	nie
18	critical	zdolność pasywna zwiększa szansę na obrażenia krytyczne	-	-
25	atk+20	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
33	Padfoot	czar zmniejszający częstotliwość starć	eksploracja	-
42	Thin Air	atak zadający od 40 do ponad 100 obrażeń (zależy od poziomu)	wszyscy	tak
60	Multifist	4 ataki na losowe cele, każdy zadający 33% obrażeń	losowo	tak
77	atk+45	zdolność pasywna jak wcześniej	-	-
100	Boulder Toss	zadaje ok. 90 obrażeń	wszyscy	tak
		Humanity		
4	Whistle	wywołuje natychmiastową walkę	eksploracja	-
10	Heal	czar odnawiający minimum 30 HP	1	tak
16	Nose for Treasure	podaje liczbę przedmiotów ukrytych w lokacji	eksploracja	-
22	Wercry	próba oszołomienia przeciwników na 1 turę	grupa	nie
32	Shara Magic	oddaje 20 MP innej postaci	1	nie
42	Kabuff	zwiększa obronę o 25% maksymalnej wartości	drużyna	tak
66	Underpants Dance	jak War Cry, lecz o wyższej skuteczności	wszyscy	nie
68	Midheal	czar odnawiający minimum 70 HP	1	tak
82	Kerplunk	poświęcenie całości HP i MP w zamian za wskrzeszenie i uleczenie pozostałych postaci	drużyna	nie
100	Golden Oldies	4 ataki w losowe cele, każdy zadający nawet do ponad 100 obrażeń (zależy od poziomu)	losowo	nie



JESSICA

Punkty	Technika/czar	Opis	Cel	Tension
		Knife		
4	atk+5	zdolność pasywna, zwiększa atak po wyekwipowaniu noża	-	-
9	Toxic Dagger	atak o niższej (o 50%) sile mogący zatruć przeciwnika	1	tak
15	atk+10	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
22	Assassin's Stab	atak z szansą na natychmiastowe zabicie rywala	1	tak
30	use swords	zdolność pasywna, pozwala na ekwipowanie mieczy	-	-
40	critical	zdolność pasywna zwiększa szansę na obrażenia krytyczne	-	-
52	atk+20	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
66	Toxic Sword	zastępuje Toxic Dagger i zadaje wyższe obrażenia	1	tak
82	atk+30	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
100	Sudden Death	zastępuje Assassin's Stab i zadaje o 50% wyższe obrażenia	1	tak
		Whip		
5	atk+5	zdolność pasywna, zwiększa atak po wyekwipowaniu bicza	-	-
10	Whiplash	atak o normalnej sile, mogący sparaliżować przeciwników	grupa	tak
16	atk+10	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
23	Twin Dragon Lash	2 cosy na losowe cele, każdy o sile wyższej od normalnego ataku	grupa/losowo	tak
32	Lady's Thong	atak odnawiający HP w wysokości 1/8 zadanych obrażeń (na pierwszy cel)	grupa	tak
43	atk+15	zdolność pasywna jak wcześniej	-	-
55	Lashing of Love	zastępuje Whiplash i zadaje o 50% wyższe obrażenia	grupa	tak
68	atk+25	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
82	Queen's Thong	zastępuje Lady's Thong i odnawia 25% z zadanych obrażeń	grupa	tak
100	Serpent's Bite	zadaje wyższe (o 50%) obrażenia	grupa	tak

Isolated Plateau

Kierujemy się teraz na zachód, gdzie na wzgórzu widnieje monument w [illegible] portyku. Gdy docieramy w jego pobliże, u naszych stóp pojawia się cień wielkiego ptaka (w dzień oczywiście), za którym musimy podążać. Cień ów kluczy i porusza się nieco szybciej od nas, więc trzeba biegać skrótami, w każdym razie prowadzi nas na wzgórze w zachodniej części wyspy, gdzie po paru okrążeniach tworzy w powietrzu portal. Wchodzimy weń.

World of Darkness

Liczba skrzynek: 4

Miejsce to niczym nie różni się od poprzedniego, jeśli oczywiście nie liczyć b[illegible] kolorów, znaną więc drogą wędrujemy do osady.

Dark Empycchu

Liczba przedmiotów: 13

Po scence przy wejściu ponownie odwiedzamy szefa wioski i wyrażamy zgodę na podjęcie się misji. Nim wyruszymy w stronę tego samego monumentu na wzgórzu, co w zwykłym świecie, regenerujemy siły i nagrywamy stan. Gdy docieramy do celu, dochodzi do starcia.

Boss: Empyrea

Jedno z najtrudniejszych starć w grze. Ptak posiada co prawda zaledwie ok. 1[illegible] HP, lecz dysponuje bardzo wysoką defensywą (której nie można obniżyć) oraz potrafi się leczyć (Midheal), największe jednak niebezpieczeństwo stanowią jego ataki (2 akcje na turę). Po pierwsze, atakuje fizycznie, zadając 150-200 obrażeń jeden cel, używa czarów Zap (50-70 na wszystkich) oraz Flash (oślepia), no i oczywiście Wave of Ice. Empyreę można pokonać na dwa sposoby - atakami zadającymi obrażenia krytyczne (Lightning Thrust bohatera lub Executioner Yangusa) lub czarami ofensywnymi (Jessica i Angelo). po nabiciu Tension i wcześniejszym obniżeniu odporności czarem Divine Intervention (Angelo). Pełne ręce roboty będzie miał Angelo, wskrzeszając padłe w boju postacie i leczą[illegible] z bohaterem poważniej uszkodzone (Fullheal), warto również mieć stale aktywny Magic Barrier, by zmniejszać obrażenia od Zapa.

Po walce zgadzamy się pomóc boskiemu ptakowi, jednak przed proponowanym wylotem wracamy do wioski odpocząć i nagrać powtórnie stan. W końcu ponownie zagadujemy Empyreę i odlatujemy.

Godbird's Eyrie

Liczba skrzynek: 5

Na początek rampą po lewej kierujemy się do skrzyni z mapą, po zejściu rampą prawej do przejścia dalej. W kolejnej jaskini, najbliższe z wyjść prowadzi do skrzynki, dalsze (na SE) na zewnątrz i do kolejnej sekcji. W tej tylko się trzeba nachodzić, zaś w kolejnej sali wyjście północne prowadzi dalej, zaś NW do kolejnego skarbu. Kolejne pomieszczenie również posiada dwa wyjścia - SE prowadzi do skrzynki, zaś północno-zachodnie do celu wspinaczki.

Boss: Gemon + Dark Turkey + Dark Condor

W porównaniu do Empyrei jest on słabiutki, lecz nie należy go lekceważyć. Dysponuje dwoma akcjami na turę, atakując fizycznie (normalny za 100-150 damage. Desperate za około 300) i ziejąc ogniem (50-75), a z jego dwóch pomocników trzeba uważać na (i jak najszybciej wyeliminować) Dark Turkey'a, ze względu na jego Intimidating Scream. Ze względu na brak "dispelia" zagrywamy standardowo - budujemy defensywę (Acceleratle, Kasap, Insulatle), budujemy Tension i ładujemy z najcięższej 'artylerii'.

Po walce i scence otrzymujemy Godbird's Soulstone oraz możliwość natychmiastowego powrotu do normalnego świata, którą oczywiście wykorzystujemy.

Interludium II - Na skrzydłach ducha

Godbird's Soulstone stanowi ostateczny, powietrzny środek transportu, umożliwiając odwiedzenie wszystkich niedostępnych do tej pory lokacji. Większość z tych miejsc (położone na wysokościach) odznacza się skupiskami chmur na mapie świata, zaś określone zostały jako:

Areas Accessible by Air

Godbird's Eyrie
Liczba skrzynek: 5

Ukształtowanie wnętrza i rozmieszczenie skrzynek jest identyczne, co w świecie ciemności.

Płaskowyż w północnej części Desert
Liczba skrzynek: 2

Wyspa na jeziorze na południe od Ascantha
Liczba skrzynek: 1

Góra na zachód od Argonii
Liczba skrzynek: 1

Płaskowyż na S-E od Dark Ruins
Liczba skrzynek: 1
Nagrobki zawierają receptury alchemiczne

Dolna część wzniesienia z Godbird's Eyrie
Liczba skrzynek: 1

Góra na północ od Rydon's Tower
Liczba skrzynek: 1
Miejsce to zamieszkują całe masy Slime'ów (w tym Metal King Slime), jedn[illegible] z najlepszych miejsc d[illegible] akowania postaci.

Egeus Tabl[illegible]
(góra na północ od Alexandria)
Liczba przedmiotów: 2 + 1 zakopany

Mysterious Altar
(budowle na wschód od Chateau Felix)
Na razie nie jest znane przeznaczenie owego miejsca.

Lord High Priest Residence
Liczba przedmiotów: 4
Po podejściu do bramy jestesmy świadkami kolejnej scenki z Marcello

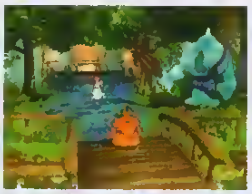
Rozdział XIII - Narodziny demona

Pora na rozprawienie się z latającym psem. Umiejętność latania otwiera przed nami jeszcze jedną lokację leżące na odizolowanej wyspie na północ od Swordsman's Labrynth.

Untrodden Groves
Liczba skrzynek: 2
Kierując się na wschod obszaru (po północnej stronie rzeki), docieramy do nowej osady

Tryan Gully
Liczba przedmiotów: 9

Broń	*Pancerze*	*Przedmioty i akcesoria*
Blizzard blade	*Flowing dress*	*Magic water*
Great bow	*Gigant armour*	*Rockbomb shard*
Heavy hatchet	*Mirror armour*	
Staff of ressurection	*Mirror shield*	
King Axe	*Power shield*	
Dragonsbane	*Thinking cap*	
	Great helm	



Po scence przy wejściu wchodzimy za zasłonę na wprost mostu i w barze zamawiamy drinka (scenka), następnie wracamy na zewnątrz i drugim mostem docieramy do pieczary w której zastajemy małą elfkę. Po rozmowie dwukrotnie potwierdzamy (Yes) i wracamy do baru, skąd przejściem za sklepami wychodzimy na drogę biegnącą wokół masywu. Kończy się ona drzwiami za którymi znajdujemy skarbiec, a w nim, między innymi, Darktree Leaf. Po użyciu tego przedmiotu, na mapie zostaje zaznaczona lokalizacja demonicznego psa. Po wyjściu używamy Godbird's Soulstone i jedziemy we wskazane miejsce

Przestworza
Gdy dolatujemy do Leopolda, ten zaczyna uciekać (nie da się go dogonić), niezmiennie kierując się w stronę latającej rezydencji najwyższego kapłana.

Lord High Priest Residence
Po scence przy bramie wbiegamy do środka i do głównej sali na piętrze
Boss: Evil Sir Leopold
Tym razem największe niebezpieczeństwo stanowi Cold Breath demonicznego psa (ok. 120 obrażeń na wszystkich), stąd insulatle to konieczność. przydaje się też podbudowanie defensywy przed zwykłymi atakami bossa (80-100 damage). Dwie akcje na turę to już standard, jednak sama walka do najtrudniejszych nie należy głównie ze względu na brak "dispelia" oraz niewielką ilość HP stwora. Standardowo bohaterem i Yangusem budujemy Tension i atakujemy podparci Oomph.
Po walce następuje cała sena scenek przerywanych okresami, w czasie których musimy zagadywać swych towarzyszy, by posuwac akcję do przodu, w końcu jednak ponownie odzyskujemy swobodę ruchów, którą wykorzystujemy kierując się do kolejnego świętego miejsca.

Neos
Jeśli dotychczas nie zaliczyliśmy "plądrowania" tej lokacji, najwyższy czas to uczynić. Nasz cel stanowi katedra mieszcząca statuę, gdzie po scence dochodzi do kolejnej walki.
Boss: Marcello
Walka nie należy do najprostszych głownie ze względu na znienawidzony Ice Wave oraz specjalną technikę bossa zadającą 100-150 obrażeń całej druzynie. Na szczęście Marcello skupia się głównie na swych mniej groźnych atakach, fizycznych (ok. 100 damage), Wind Sickles (120) oraz Kafnzzle, czasami lecząc się za pomocą Medheala. Oczywiście atakuje dwie razy, zaskakuje również wysoką zdolnoscia unikow, lecz nie jest odporny na obnizanie defensywy, co oczywiscie wykorzystujemy. Standardowo hero leczy lub atakuje, Yangus atakuje oraz obniza obronę rywala, Angelo leczy i pakuje Def, zas Jessica zonglue pomiędzy Sap, Oomph i Acceleratle.
Po walce i efektownej scence pojawia się nowa, tym razem latająca lokacja (jej pozycję wskazuje Darktree Leaf). Nim jednak wybierzemy się do niej, warto odwiedzić parę innych miejsc.

Red's Den
Księżniczka złodziei daje Yangusowi w prezencie Flail of Fury

Orkutsk
Od Marka otrzymujemy 4 sztuki Nook grass

Argonia
Liczba przedmiotów: +2
Bazar przenosi się do katedry między zamkiem a świątynią, jego oferta na szczęście pozostaje bez zmian. W mieście czeka również dodatkowy quest, aktywujący się po odpoczynku w gospodzie i po zapadnięciu zmroku. Po wyjściu od okolicznych przechodniów dowiadujemy się o dziwnych odgłosach z rezydencji na wzgórzu za gospodą, więc kierujemy się tam. Po zbadaniu swiecącego lustra w jednym z pokojów zostajemy przeteleportowani do labiryntu.

Troll's Mase
Liczba skrzynek: 2
Labirynt nie jest skomplikowany, więc nie ma sensu go opisywać w każdym razie na koniec docieramy do trollowej kuchni. Po zaczepieniu "kucharza" następuje walka.
Boss: Boss Troll x2
Stwory stanowią lekko podpakowane wersje zwykłych Trolli, czyli dysponują wysokim atakiem (ponad 100 damage) i możliwością Desperate Attack (ponad 300), lecz ich niska obrona umożliwia szybkie zakończenie walki (ataki po kilkukrotnym Psyche Up i rzuceniu Oomph).
W nagrodę za uwolnienie ministra otrzymujemy kilka Life oraz Strength Seeds.

Rozdział XIV - Ostateczna rozgrywka

Black Citadel
Liczba przedmiotów: 18
Po wejściu do środka kierujemy się w lewo i do drzwi po lewej, gdzie na balkonie biblioteki znajdujemy skrzynkę z mapą. Wracamy teraz do pierwszego skrzyzowania i ruszamy w prawo, w połowie drogi korzystając z drzwi wiodących do korytarza z beczkami. Za nim na zewnątrz, po zejściu schodami znajdujemy dźwignię uruchamiającą stopnie wiodące do wejścia, następnie kierujemy się pod mostem na północ i dalej jak korytarze prowadzą. W końcu docieramy do kolejnej dźwigni, dzięki której można utworzyc kolejny skrót (istotne, jeśli opuścimy lokację by zregenerować siły), następnie zas kierujemy się drogą biegnącą w górę, aż do wielkiej wieży. Po wejściu do jej wnętrza, szeregiem schodów schodzimy na sam dół budowli, gdzie trafiamy do pseudo-miasta. Badając symbol na wprost wejścia możemy zregenerować siły, następnie zas wybieramy kierunek i ustawicznie podążamy w jedną stronę ulicą, która z okrążenia na okrążenie zmienia swój wygląd. W końcu trafiamy na zejście do niższego poziomu, gdzie czeka mroczny władca.
Boss: Rhapthorne
Poznajemy prawie pełną moc Wielkiego Złego (standardowo dwie akcje na turę). Obrazenia zadaje za pomocą Cold Breath (ok. 120 damage), Kaboom, Kafnzzle oraz zwykłego (100-130 obrazen) i Desperate (300-400) ataku, dysponuje oczywiście Wave of Ice, Flashem (oślepia) oraz zdolnością usypiania o wysokiej skuteczności. W sumie największe zagrozenie stanowi wspomniany Desperate Attack, przez który czeka nas częste ozywianie postaci. Standardowo - pakujemy siebie (Insulatle, Magic Barrier/Bounce, Oomph) i zmniejszamy przeciwnika (Sap, Helm Splitter), atakując fizycznie po dwukrotnym Psyche Up, chyba ze postacie są akurat pod wpływem oślepienia (z Flasha).
Po walce musimy na własnych nogach opuścić podziemia, po drodze spotykając kilku dziwacznych przeciwników w kolejności
Mini-boss: Servant of Darkness + Dancing Flame x2
Nieco podpakowane wersje zwykłych stworków
Mini-boss: Statue of hero, Yangus, Angelo i Jessica
Mocne ataki obszarowe powinny załatwić sprawę, byle szybko, gdyż statuły dysponują czarami poszczególnych postaci (zwłaszcza Angelo i Jessica)
Mini-boss: Megalodon x2
Dość silne ataki, lecz HP posiadają niewiele
Boss: Ruin
Przeciwnik ten pojawia się po wyjściu z podziemi i posiada tylko jeden atak, zadający ponad 200 obrażeń na jedną z postaci. Pakujemy obronę do maksimum, zwiększamy Tension i atakujemy podpierając się Oomphem, po wcześniejszym obniżeniu defensywy potwora. Nie powinien pożyć zbyt długo.
W końcu możemy użyć Godbird's Soulstone, by po scence automatycznie przenieść się do znajomego miejsca.

Przygotowania
Po rozmowie z Empyreą otrzymujemy Echo Flute, z którym musimy udać się na poszukiwania magicznych kul siedmiu Sage ów. Zauważyć warto, ze od tego momentu na wszystkich obszarach świata pojawiają się dodatkowe stwory typu Dark. Same Orby, objawiające się jako świetlne refleksy, można znaleźć w miejscach śmierci poszczególnych potomków Sage ów, czyli
- Farebury - w ruinach spalonego domu
- Tower of Alexandra - na górze schodów, na najwyższym piętrze
- Maella Abbey - na piętrz rezydencji Francesco
- Baccarat - w pokoju na piętrze w rezydencji Goldingów
- Arcadia - po lewej, a podworzu rezydencji mage
- Marta's Cottage - przed wejściem do jaskini
- Lord High Priest Residence - w salonie na piętrze

c.d. CZARY I UMIEJĘTNOŚCI WYUCZONE

JESSICA

Punkty	Technika/czar	Opis	Cel	Tension
		Staff		
3	Acceleratle	zwiększa Agility postaci o 100% maksymalnej wartości (max o 999)	drużyna	tak
7	Kasap	zmniejsza (o 25%) obronę fizyczną rywali	grupa	nie
13	MP+20	zdolność pasywna, zwiększa maks. MP po wyekwipowaniu rózdzki	-	-
21	Bounce	tworzy tarczę ochronną odbijającą czary	postać	nie
31	Magic Berrier	tworzy tarczę ochronną zmniejszającą skuteczność wrogich czarów	druzyna	nie
44	MP+50	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
57	Caduceus	zdolność odnawiająca minimum 75 HP	tak	
70	MP recover	zdolność pasywna, powoduje odnawianie kilku MP co rundę po wyekwipowaniu rózdzki	-	-
84	MP+100	zdolność pasywna, jak wcześniej		
100	Kazing	czar wskrzeszający postac z pełnym HP (100% sukces)	1	nie
		Fisticuffs		
5	atk+5	zdolność pasywna, zwiększa siłę ataku bez broni	-	-
13	agility+10	zdolność pasywna, zwiększa szybkość w walce bez broni	-	-
19	Stones' Throw	zadaje ok. 15 dmg	grupa	tak
28	critical	zdolność pasywna, zwiększa szansę na obrażenia krytyczne	-	-
35	atk+20	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
45	Harvest Moon	zadaje łącznie o 50% więkaze obrażenia, rodzielone rowno na przeciwników	wszyscy	tak
52	dodge	zdolność pasywna, zwiększa umiejętność uników w walce bez broni	-	-
68	Thin Air	atak zadający od 40 do ponad 100 obrazen (zalezy od poziomu)	wszyscy	tak
85	atk+35	zdolność pasywna, jak wczesniej	-	-
100	Magic Burst	czar zużywający wszystkie MP i zadający obrażenia równe dwukrotności zużytej ilości	wszyscy	tak
		Sex Appeal		
6	Blow Kiss	słaby atak mogący zauroczyć przeciwnika na turę	1	tak
18	charming	zdolnosc pasywna, daje szansę (6,12%) na automatyczne zauroczenie przeciwnika	-	-
26	Fuddle	czar powodujący Confusion	grupa	nie
38	Puff-puff	moze zauroczyć przeciwnika na kilka tur	1	nie
48	Hip Drop	atak zadający obrazenia zwiększone o 50%	1	tak
54	Sexy Beam	atak zadający ok. 60 obrazeń i mogący spowodowac Confusion	1	tak
66	Kasnooze	czar usypiający, o wyższej skutaczności	grupa	nie
76	charming	zdolność pasywna, daje szansę (12,25%) na automatyczne zauroczenie przeciwnika	-	-
86	Pink Typhoon	atak zadający ok. 80 obrażeń	grupa	tak
100	Hustle Dance	odnawia przynajmniej 70 HP	druzyna	tak

Po skompletowaniu Orbow mamy ostatnią okazję na "podpakowanie" postaci do ostatecznej walki oraz upichcenie najlepszego dostępnego ekwipunku. Gdy jesteśmy gotowi tworzymy po przynajmniej jednym wolnym miejscu w ekwipunku postaci i zagadujemy boge-ptaka, zgłaszając gotowość. Po scence przystępujemy do starcia.

Boss: Rhapthorne

W czasie tej walki nastawiamy się wyłącznie na defensywę, gdyż naszym zadaniem jest uzycie (Pray) darowanych Godbird Sceptre wszystkimi postaciami w czasie jednej tury, co należy wykonać w sumie siedem razy. Podstawą w tej walce jest Accelerate, które pozwala na wyprzedzenie ataków bossa, przydaje się również Magic Barrier do ochrony przed Kaboom i Kafrizzle. Ataki fizyczne bossa typu dwukrotne losowe trafienia kulą (120-130 damage) czy deszcz meteorów (4 trafienia w losowe cele za 60-80 każde) trzeba niestety "łykać", lecząc się w razie potrzeby. Nie należy również zapominać o standardowym Wave of Ice. Gdy przyzwana zostaje cała siodemka Sage'ów, pryska bariera chroniąca bossa, postacie zostają zregenerowane i zaczyna się finalna walka.



Boss. Rhapthorne

Wkurzony Pan Ciemności zyskuje na sile (np. latająca kula zadaje teraz ok. 150 obrażeń za trafienie) oraz cały zestaw dodatkowych ataków. Po pierwsze potrafi walnąć tłustym łapskiem (ponad 100 obrażeń na wszystkich) lub zrzucić nowy deszcz meteorów (80-90 dmg), zionąć Cold Breath (ok. 140 obrażeń) oraz Blizzard, Fire Breath (60-80), a także odnawiać 500 HP (Meditate), po której to akcji prawie zawsze odpala najsilniejszy atak magiczny zadający 180-250 obrażeń wszystkim postaciom. Nie należy również zapominać o Wave of Ice i punktowym usypianiu. Sposób na sukces? Nie ma takiego - tutaj w dużej mierze trzeba liczyć na szczęście. Po prostu obniżamy obronę bossa, zwiększamy swoją (Kabuff, Magic Barrier) i atakujemy poparci Oomph po zwiększeniu Tension maksimum do 20, często zużywając całe tury na leczenie postaci i odnawianie czarów obronnych.

Boss ma ponad 5000 HP.

Po walce następuje seria scenek, w czasie których okazyjnie przejmujemy kontrolę nad bohaterem, lecz nie będę wyjaśniał co i jak, bo do tego sami musicie dojść. W każdym razie na końcu zostajemy poproszeni o nagranie stanu, który daje nam okazję na uzyskanie drugiego, lepszego zakończenia gry.

c.d. CZARY I UMIEJĘTNOŚCI WYUCZONE

ANGELO

Punkty	Technika/czar	Opis	Cele	Tension
		Sword		
4	atk+5	zdolność pasywna, zwiększa atak po wyekwipowaniu miecza	-	-
9	Flame Slash	atak zadający o 50% większe obrażenia od ognia	1	tak
15	atk+10	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
22	Metal Slash	atak zadający normalne obrażenia oraz 1-2 punkty metalowym Slime'om	1	tak
30	atk+20	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
40	Falcon Slash	2 ciosy zadające 75% obrażeń każdy	1	tak
52	critical	zdolność pasywna, zwiększa szanse na obrażenia krytyczne	-	-
66	Miracle Slash	atak odnawiający HP w wysokości 50% zadanych obrażeń	1	tak
82	atk+25	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
100	Lightning Storm	atak zadający ok. 200 obrażeń	wszyscy	tak
		Bow		
6	Sandman's Arrow	atak o normalnej sile, usypiający przeciwnika	1	tak
18	Cherub's Arrow	atak o normalnej sile, regenerujący MP w wysokości 1/16 zadanych obrażeń	1	tak
25	Needle Shot	atak zabijający na miejscu lub zadający 1 dmg	1	nie
32	atk+10	zdolność pasywna, zwiększa atak po wyekwipowaniu łuku	-	-
44	Multishot	wystrzelenie 3-4 strzał zadających 50% obrażeń każda	losowo	tak
59	critical	zdolność pasywna, zwiększe szansę na obrażenia krytyczne	-	-
66	Seraph's Arrow	zastępuje Cherub's Arrow i odnawia MP w wysokości 1/8 zadanych obrażeń	1	tak
76	atk+25	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
88	Shining Shot	zadaje ok. 120 obrażeń	wszyscy	tak
100	Needle Rain	zastępuje Needle Shot i powoduje wystrzelenie 3-4 zabójczych strzał	1	nie
		Staff		
3	Dazzle	czar powodujący illusion (zmniejszenie celności ataków)	grupa	nie
6	Fizzle	czar blokujący korzystanie z magii	grupa	nie
9	Bounce	tworzy barierę odbijającą czary	postać	nie
12	Drain Magic	czar pobierający MP od przeciwnika	1	nie
28	MP+20	zdolność pasywna, zwiększa maks. MP po wyekwipowaniu różdżki	-	-
48	Caduceus	zdolność odnawiająca minimum 70 HP	tak	
56	Kathwack	czar zabijający na miejscu	wszyscy	nie
66	Oomph	czar podwajający wartość ataku	1	nie
80	MP+50	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
100	MP recover	zdolnosc pasywna, powoduje odnawianie kilku MP co rundę po wyekwipowaniu różdżki	-	-
		Fisticuffs		
7	atk+7	zdolność pasywna, zwiększa siłę ataku bez broni	-	-
14	agility+10	zdolnosc pasywna, zwiększa szybkość w walce bez broni	-	-
21	dodge	zdolność pasywna, zwiększa umiejętność uników w walce bez broni	-	-
28	atk+15	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
35	Knuckle Sandwich	atak zdający obrażenie zwiększone o 50%	1	nie
42	Harvest Moon	zadaje łącznie o 50% większe obrażenia, rozdzielone na przeciwników	wszyscy	tak
54	critical	zdolność pasywne, zwiększa szansę na obrażenia krytyczne	-	-
68	Defending Champion	ulepszona pozycja obronna, zmniejsza obrażenia o 90%	postać	tak
82	atk+40	zdolność pasywna, jak wcześniej	-	-
100	Miracle Moon	zastępuje Harvest Moon, zadaje łącznie o 100% większe obrażenia i odnawia część HP	wszyscy	tak
		Charisma		
3	Squelch	czar leczący z Poison	1	nie
7	Fuddle	czar powodujący Confusion	grupa	nie
13	Sarcastick Snigger	obniża Tension przeciwnika o 1 poziom	1	nie
19	Angel Eyes	zadaje ok. 20 obrażeń i może spowodować paraliż	1	tak
27	Divine Intervention	obniża odporność na czary przeciwników	grupa	nie
39	Ban Dance	blokuje zdolności tańca stworów	grupa	nie
52	Chilling Chuckle	zastępuje Sarcastic Snigger	grupa	nie
66	Kafuddle	czar powodujący Confusion	wszyscy	nie
81	Charming Look	zastępuje Angel Eyes i zadaje ok. 75 obrażeń z wyższą szansą na paraliż	wszyscy	tak
100	Pearly Gates	czar zadający do ok. 200 obrażeń, o 50% więcej Zombiakom	wszyscy	tak

* zużywa Tension, lecz nie zadaje zwiększonych obrażeń

ALCHEMIA

Najczęstszym sposobem na pozyskiwanie nowych receptur alchemicznych jest przeglądanie ksiąg w biblioteczkach, znajdujących się w prawie każdej, zamieszkanej lokacji. Sporadycznie przepisy znajdujemy w postaci leżących na ziemi kartek lub dostajemy od niektórych mieszkańców, w sumie jednak nie trzeba wpierw odkrywać poszczególnych receptur, by cieszyć się możliwością tworzenia nowych przedmiotów, dlatego też powstał niniejszy spis.

BRONIE

SWORO - Hero & Jessica*
Uber falcon blade = falcon blade + meteorite bracer (również Angelo)
Zombie slayer = zombiesbane + holy talisman
Uber double-edge = double-edged sword + saint's ashes x2
Oragon slayer = dragonsbane + mighty armlet
Blizzard blade = bastard sword + icicle dirk + cold cheese
Uber miracle sword = miracle sword + life bracer
Liquid metal sword = rusty old sword + slime crown + orichalcum (również Angelo)

* po wykupieniu 30 punktów w zdolności Knife

SPEAR - Hero
Iron lance = cypress stick + dagger
Long spear = iron lance + cypress stick x2
Holy lance = long spear + gold rosary
Sandetorm spear = partisan + saint's ashes
Demon spear = battle fork + poison needle + devil's tail

BOOMERANG - Hero
Reinforced boomereng = boomerang + iron nail
Razor wing boomerang = edged boomerang + steel scythe + wing of bat
Flametang boomerang = swallowtail + flame shield
Matal wing boomarang = razor wing boomerang + metal king spear

AXE - Yangus
Iron exe = farmer's scythe x2
Golden axe = iron axe + gold nugget
Bandit axe = battle-axe + thief's key
Moon axe = golden axe + moon's mercy
King exe = golden axe + slime crown

HAMMER & CLUB - Yangus
Sledgehammer = giant mallet + iron helmet x2
Uber war hammar = war hammer + mighty armlet
Megaton hammer = uber war hammer + conquerer's axe + orichalcum

SCYTHE - Yangus
Hell scythe = steel scythe + poison moth knife + Hade's helm

KNIFE - Jessica
Falcon knife = slime earrings + agility ring + tough guy tatoo
Assassin's dagger = eagle dagger + poison needle
Imp knife = assassin's dagger + devil's tail

WHIP - Jessica
Snakeskin whip = leather whip + scale shield
Dragontail whip = snakeskin whip + dragon scale x2
Scourge whip = demon's whip + saint's ashes

STAFF - Jessica & Angelo
Magme staff = wizard's staff + rockbomb shard
Staff of antimagic = wizard's staff + rune staff
Staff of resurrection = rune staff + life bracer + Yggdrasil leaf

SWORO - Angelo
Holy silver rapier = Templar's sword + holy talisman
Fallen angel rapier = holy silver rapier + devil's tail + wing of bat
Mercury's raplar = fallen angel rapier + Mercury's bandana x2
Shamshir of light = rune staff + light shield + shimmering dress

Rozdział XV - Utracone dziedzictwo

Po odegraniu końcowego "sejwa" możemy rozpocząć zwiedzanie bonusowej lokacji, do której można się przenieść badając tablicę na Mysterious Tablet

Tajemniczy tunel

Liczba skrzynek: 6

Nie znajdziemy tu mapy w sumie jednak labirynt nie jest skomplikowany jedynie długi a droga ciężka ze względu na mocne stwory (najsilniejsze wersje poszczególnych typów) W końcu stajemy przed bramą która po nieudanej próbie otwarcia w końcu zaprasza do wejścia W nowej lokacji wita nas zagadkowy starzec

Dragovian Sanctuary

Liczba przedmiotów: 16

Przedmioty i akcesoria*

Dragon dung
Devil's tail
Magic water
Saint's ashes
Premium mould

Kierujemy się do wielkiej chaty na wzgórzu w głębi wioski i po rozmowie ze strażnikiem wchodzimy do środka Po scence zagadujemy każdego z czwórki starszyzny a na koniec naszego przewodnika i zgadzamy się na zaproponowaną misję Po wyjściu na zewnątrz możemy w końcu zrobić zakupy w sklepie, następnie zaś kierujemy się do domu pod mostem Po odzyskaniu kontroli schodzimy na dół zagadujemy starca i wracamy na górę spać Rankiem schodzimy i zgłaszamy gościowi gotowość do misji, po czym wracamy do domu starszyzny schodzimy po schodach i zagadujemy strażnika pilnującego drzwi w korytarzu na dole Po scence wchodzimy do nowego labiryntu

Heavenly Dais

Liczba skrzynek: 5

Właściwa droga biegnie środkową z odnóg a po zejściu skalną wieżą odnogą w prawo i do końca, na magiczne schody W następnym obszarze ponownie kierujemy się na środkowe schody, wyzej do kolejnych na platformie ze smoczą czaszką na drugą stronę wysepki i dalej jak leci Przed otwarciem wrót na górze odnawiamy HP i przygotowujemy się do walki

Boss: Lord of the Dragovians

Jeden z łatwiejszych przeciwników Atakuje co prawda 2 razy, fizycznie raniąc za ok. 200, zaś zionięciem (Fire) za mniej więcej 130 to jednak wszystko na co go stać Rzucamy Insulate oraz Sap zwiększamy defensywę oraz Tension i atakujemy do skutku leczając się w razie potrzeby

Po walce i wyjaśniającej wiele scence, zostajemy teleportowani do osady i wędrujemy do domu naszego staruszka, gdzie poznajemy całą resztę historii (spodziewaną zresztą) Od tego momentu pokonanie Rhapthome'a prowadzić będzie do drugiego lepszego zakończenia gry Na tym jednak nie kończy się nasza wizyta w krainie Dragovianów gdyż Lord zaproponował nam uczestnictwo w Dragovian Trials czyli walkach z kolejnymi jego smoczymi wojownikami Ich pokonanie jednak zostawiam Wam.

The End



BOW - Angelo

Eros' bow = hunter's bow + garter
Cheiron's bow = Eros' bow + power shield
Odin's bow = Cheiron's bow + Eros' bow + great bow

PANCERZE

Wszyscy

Wayfarer's clothes = plain clothes x2
Metal king armour = liquid metal armour + slime crown + orichalcum

Hero

Leather armour = wayfarer's clothes + magic beast hide
Bronze armour = chain mail + bronze shield
Magic armour = full plate armour + prayer ring + ruby of protection (również Angelo)
Dragon mail = silver mail + dragon scale x2 (również Yangus)
Spiked armour = magic armour + edged boomerang (również Yangus)
Platinum mail = zombie mail + saint's ashes (również Angelo)
Mirror armour = silver mail + mirror shield x2 (również Angelo)

Yangus

Boxer shorts = bandit's grass skirt + bandana
Leather kilt = boxer shorts + magic beast hide / leather whip + bandana
Iron cuirass = iron shield x2
Fur poncho = magic beast hide x2
Silver cuirass = iron cuirass + silver platter x2
Bandit mail = heavy armour + bandit's grass skirt + bandit axe
Dark robe = cloak of evasion + wing of bat + devil's tail
Gigant armour = bandit mail + mighty armlet x2

Jessica

Robe of serenity = cloak of evasion + boxer shorts
Bunny suit = silk bustier + bunny tail
Magical ekiri = bandit's grass skirt + magical hat + magical mace
Shimmering dress = spangled dress + gold bracer + ruby of protection
Angel's robe = flowing dress + magical skirt (również Angelo)
Crimson robe = sage's robe + magic water + nook grass (również Angelo)
Princess' robe = angel's robe + shimmering dress + gold rosary
Divine bustier = dangerous bustier + shimmering dress

Angelo

Saga's robe = magic vestment + sholer's cap
Dancer's mail = silver mail + dancer's costume

HEŁMY

Wszyscy

Feathered cap = leather hat + chimaera wing
Hermes' hat = Mercury's bandana + feathered cap

Hero

Turban = bandana x2 (również Yangus)
Fur hood = feathered cap + fur poncho (również Yangus)
Bronze helmet = stone hardhat + bronze knife x2 (również Angelo)
Mercury's bandana = bandana + agility ring
Mythril helm = Hade's helm + saint's ashes (również Angelo)
Raging bull helm = mythril helm + cowpat + fresh milk (również Yangus)
Sun crown = skull helm + saint's ashes (również Jessica)

Yangus

Stone hardhat = pointy hat + stone axe

Jessica

Bunny ears = hairband + bunny tail
Silver tiara = coral hairpin + silver platter
Happy hat = feathered cap + elevating shoes (również Angelo)
Scholar's cap = magical hat + scholar's specs (również Angelo)
Thinking cap = scholar's cap + iron headgear (również Angelo)
Golden tiara = thinking cap + silver tiara + gold nugget

Angelo

Phantom mask = iron headgear + dark robe

TARCZE

Bronze shield = leather shield + bronze knife (Hero, Yangus)
Templar's shield = iron shield + Templar's uniform (Angelo)
White shield = iron shield + silver platter / light shield + fresh milk x2 (Jessica Angelo)
Magic shield = steel shield + prayer ring + ruby of protection (Hero Angelo)
Dragon shield = steel shield + dragon scale x2 (Hero, Yangus)
Ice shield = magic shield + icicle dirk (Hero, Angelo)
Flame shield = magic shield + flametang boomerang (Yangus, Jessica)
Power shield = megic shield + strength ring + cured cheese (Hero, Yangus, Angelo)
Saintless shield = mirror shield + white shield + holy water (Jessica)
Silver shield = mirror shield + magic water + amor seco essence (Hero, Yangus Angelo)
Goddess shield = Thanatos' shield + saint's ashes (Jessica, Angelo)
Metal king shield = ruinous shield + saint's ashes + orichalcum (wszyscy)

AKCESORIA

Prayer ring = gold ring + seed of magic
Strength ring = prayer ring + seed of strength
Agility ring = prayer ring + seed of agility
Recovery ring = prayer ring + seed of life
Ruby of protection = prayer ring + seed of defense
Titan belt = strength ring + leather kilt
Mighty armlet = titan belt + strength ring
Life bracer = recovery ring + gold bracer
Meteorite bracer = orichalcum + agility ring x2
Holy talisman = tough guy tatoo + gold rosary + holy water
Ring of immunity = gold ring + poison needle
Ring of awakening = gold ring + dream blade
Ring of clarity = gold ring + fallen angel rapier
Ring of truth = gold ring + sandstorm spear
Full moon ring = gold ring + poison moth knife
Catholicon ring = ring of truth + ring of immunity + full moon ring
Elevating shoes = fishnet stockings + happy hat
Sorcerer's ring = skull ring + saint's ashes x2
Goddess ring = recovery ring + orichalcum

PRZEDMIOTY JEDNORAZOWEGO UŻYTKU

Strong medicine = medicinal herb x2
Special medicine = strong medicine x2
Strong antidote = medicinal herb + antidotal herb
Special antidote = strong antidote x2 / medicinal herb + antidotal herb x2
Rose-root = strong medicine + medicinal herb / medicinal herb x3
Rose-wort = strong medicine + moonwort bulb / moonwort bulb + medicinal herb x2
Moon's mercy = moonwort bulb x3
Lesser panacea = special medicine x2
Greater panacea = special medicine x3
Yggdrasil dew = Yggdrasil leaf + magic water
Elfin elixir = Yggdrasil dew + magic water
Mystifying mixture = medicinal herb + antidotal herb + moonwort bulb

WIELORAZOWEGO UŻYTKU

Thief's key = bronze knife + iron nail
Sage's stone = Yggdrasil dew + gold nugget + orichalcum
Timbrel of tension = sun crown + tough guy tattoo + magic beast hide

SERY

Pichcenie serow stanowi dobre zrodło dochodow druzyny zas sam nabiał mozne uzyweć do karmienia Munchiego wywołując tym samym różnego rodzaju zionięcia (breath)

Plain cheese = fresh milk + rennet powder
Spicy cheese = plain cheese + red mould
Super spicy cheese = spicy cheese + rad mould x2
Scorching cheese = super spicy cheese + premium mould + dragon dung
Cool cheese = plain cheese + waterweed mould
Chilly cheese = cool cheese + waterweed mould
Cold cheese = chilly cheese + waterweed mould x2
C-c-cold cheese = cold cheese + premium mould + dragon dung
Hard cheese = plain cheese + rock salt
Soft cheese = fresh milk + rennet powder + rock salt
Mild cheese = plain cheese + amor seco essence
Chunky cheese = plain cheese + magic water
Cured cheese = fresh milk + premium mould + amor seco essence
Angel cheese = fresh milk + premium mould + Yggdrasil dew
Highly-strung cheese = super spicy cheese + cold cheese + rock salt

SKŁADNIKI

Poniższa liste zawiera spis najczęściej używanych składników receptur alchemicznych, wraz ze sposobami ich zdobycia

Medicinal herb - do kupienia w każdym sklepie
Antidotal herb - do kupienia w każdym sklepie
Moonwort bulb - do kupienie w Ascantha Baccarat, Argonia
Yggdrasil leaf - do kupienia w Argonia, stwory. Treevil Dark Macarbour
Holy water - do kupienia w każdym sklepie
Amor seco essence - do kupienia w Pickham, Baccarat
Magic water - do kupienia w Tryan Gully lub za tokeny w kasynie w Pickham
Fresh milk do kupienia w Argonia, od każdej wałęsającej się krowy
Rennet powder - do kupienia w Ascanthe Argonia
Red mould do kupienia w Argonia, Princes Minni's Castle
Waterweed mould - do kupienia w Argonia, Princes Minni's Castle
Premium mould - Alchemy, stwory Boss Troll
Nook grass - stwory Hellspawn (bonusowa lokacja)
Iron nail - stwory Magic Marionette, Robo-robin
Rock salt - stwory Rockbomb Mud Mannequin
Rockbomb shard - Rockbomb Archdemon
Gold nugget - stwory Democrobot (bonusowa lokacja)
Orichalcum - stwory Pandora's Box (bonusowa lokacja)
Chimaera wing do kupienie w każdym sklepie
Wing of bat - stwory nietoperze rożnej maści (gatunki bird i demon)
Magic beast hide - stwory Gorenlla, Jumping Jackal, Orc King
Saint's ashes - do kupienie w bonusowej lokacji, stwory Wight King
Cowpat - stwory Buffelo wing, Bulldozer
Dragon dung do kupienia w bonusowej lokacji, stwory Dragum Bellzebuzz, Bobonga
Dragon scale - stwory Hacksaurus, Frost Wyvine
Devil's tail - do kupienie w bonusowej lokacji stwory Demon Thunderer (Pirate's Cove)
Tough guy tatoo do kupienia w Argonia (bazar), stwory Hoodlum (Kingdom of Argonia)
Gold bracer - do kupienia w Argonia (bazar)
Gold rosary - do kupienia w Neos i w Sevella Cathedral
Gold ring - do kupienia w Argonia (bazar)









TOTAL OVERDOSE



INFO - PANEL

platforma	PS2, Xbox
developer	Deadline Games
gatunek	przygodowa/strzelanina
liczba graczy	1
czas gry	12-15 godzin
stopień trudności	średni, wysoki
akcesoria	210 kB (PS2)
ocena w PSX EXTREME	8 (Myszaq)
ocena średnia*	73% PS2 72% Xbox

* na podstawie pięciu branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

WELCOME TO MEXICO CITY

Hola Amigos, czas na krwawą fiestę! Total Overdose urządzi Wam taki Meksyk, że od teraz gorące, latynoskie czikity będą kojarzyły się Wam z wielkimi... spluwami (spokojna głowa, nie ma licencji na Miriam:). Nauczycie się biegać po ścianach, poznacie arsenał broni meksykańskiego gangu, odstrzelicie tysiące głów z sombrero, no i zaznacie rozkoszy w trójkącie z latynoskimi prostytutkami. No dobra, bez tego ostatniego:) Macie cohones aby podjąć wyzwania? To zapraszam do krwawego, wypełnionego trupami, dragami i ostrymi laskami Mexico City! (Playman)

SZCZYPTA MEKSYKAŃSKICH PORAD

Radar traktuj jako swoje trzecie oko, gdyż wskazuje dokładne miejsca celów. Na radarze masz także wyszczególnione miejsca, do których musisz się udać, aby przystąpić do wykonania kolejnego zadania. Łatwiej jest jednak wcisnąć SELECT, a następnie wybrać z listy odpowiednią misję lub zadanie - zaoszczędzisz w ten sposób czas na dojechanie na drugi koniec miasta. Punkty zdobywasz zabijając przeciwników - to powinno być zrozumiałe. Przeciwników jednak możesz zabijać na rozmaite sposoby, wykonując ciekawe ewolucje - odbicie się od ściany; obrót o 180 stopni; wyskoczenie z jadącego samochodu i wiele innych. Im brutalniej efektownie wykończysz wroga, tym więcej punktów dostaniesz za jego zabicie. A im więcej zdobędziesz punktów, tym uzyskasz więcej dodatkowych rzeczy po wykonaniu danej misji czy zadania. Miasto rozmachem i wielkością z pewnością nie dorównuje produkcji Rockstar, ale i tu można pobawić się w szukanie specjalnych ikonek, które wydłużają pasek z życiem, pozwalają nosić większe ilości amunicji dla danej broni, czy wreszcie, umożliwiają trzymanie dwóch identycznych broni jednocześnie. Niektóre misje i zadania odblokujesz wykonując uprzednio wcześniejsze, jednocześnie uzyskując odpowiednią liczbę punktów. Wszystko jasne? No to sombrero na głowę, maczeta w łapę i ruszamy na podbój Meksyku!

OPIS

THE FATHER

Zgarnąłem dokumenty Papa Muerte. Na górze piramidy znajdowałe się lina



telegraficzna, po której miałem dostać się na lądowisko. Niestety w połowie drogi jakiś pajac strzelił z bazooki w słup, serwując mi tym samym twarde lądowanie. Zniszczyłem beczki z paliwem i zrobiłem porządek w następnej sali. Otworzyłem bramę i wyczyściłem pas startowy ze wszystkich kryminalistów, po czym wskoczyłem na pokład samolotu. W podziękowaniu za odwalenie brudnej roboty sługusy Papa Muerte wyrzucili mnie z lecącego samolotu (...) Mój ojciec nie umarł z przedawkowania. To był spisek, uknuty przez Papa Muerte wraz z jednym z naszych agentów. Z agentem który nadal siedzi i pracuje w tym biurowcu. Wytłumaczyłem przełożonemu, że wszystko zaczęło się dwa tygodnie temu.

THE GOOD SON

aby wstąpić do gangu Cesara Moralesa musiałem zniszczyć konwój Virgilios. Wsiadłem do auta i dojechałem do końca



drogi, na której stał TIR z paliwem. Rozpędzone auto nakierowałem na ciężarówkę i w ostatniej chwili wyskoczyłem z niego (wcisnij i przytrzymaj L1, aby otworzyć drzwi podczas jazdy, a następnie wyskocz wciskając R1) pozwalając aby zderzyło się z TIRem. Ciężarówka stanęła w płomieniach, a ja zająłem się bandą ośmiu wieśniaków. Następnie poszedłem na tył stacji i przedziurawiłem ołowiem beczkę z paliwem, która "rozgrzała" stojącą obok furgonetkę. Na końcu zostało mi tylko wybić kolejną grupkę bandziorów (...) Wyciągnąłem mojego idiotycznego brata bliźniaka z paki, aby zajął moje miejsce jako tajny agent. Nakazałem Ramirowi zdobyć jakiś sprzęt, a jako że miałem mały układ z panem Mendesem z tajnej meksykańskiej policji, to skierowałem go do niego.

CITY OF LOS TOROS

Wsiadłem do bryki i w pierwszej kolejności udałem się do gościa, który wpuścił mnie na strzelnicę (czerwony punkt na mapie), aby nauczyć się paru niezłych sztuczek.

PISTOLEROS ASOCIADOS

W każdym z pomieszczeń treningowych nauczyłem się czegoś innego:
1) Jak skutecznie i efektownie zabić przeciwnika



(tzw. KILL MOVES)
2) Jak napełnić tzw. COMBO TIMER
3) Jak wykorzystać tzw. LOCO MOVES
4) Jak używać technik walki wręcz i jak celnie strzelać
5) Jak celnie rzucać granatem i niszczyć go w powietrzu

THE BAD SON

Pierwsza osoba, z którą musiałem się skontaktować znajdowała się w barze El Macho. Doszedłem na miejsce i odbyłem krótką



konwersację z laseczką. Po chwili z baru wyleciał Merco, a ze nim kilku rozwścieczonych bandziorów. Znowu ngrałem ich w pokera. Biegłem cały czas za nim, eskortując jego meksykański tyłek, aż na piętrowy parking. Samochodem wjechaliśmy na samą górę, a następnie wyskoczyliśmy z rampy na ulicę. Dojechaliśmy na złomowisko, Marco polecał w kulki - uznał, że to jeszcze nie jest czas, aby mnie przedstawiać bossowi.

POINT CHALLENGE 1 - BURRITO BOOST

Sprzedawca standu z burrito ukrywał narkotyki, które siłą musiałem odzyskać. Skombinowałem wózek i pędem dostałem się we wskazane miejsce. Auto wylądowało w standzie, wysadzając je w powietrze. Zabrałem nielegalne prochy, po czym zawiozłem je do gliniarza. **<Musisz uzyskać co najmniej 400 punktów>**

POINT CHALLENGE 2 - BURRITO SHOPPING



Podobnie jak w poprzednim zadaniu musiałem odzyskać 3 worki pełne prochów. Tym razem jednak w rozwaleniu trzech standów pomogłem sobie bazooką. Zabrałem wszystkie narkotyki i zawiozłem je do policjanta. **<Musisz uzyskać co najmniej 2000 punktów>**

POINT CHALLENGE 3 - DOPE DEALERS MUST DIE



Wykończyłem wszystkich 13-tu leszczów, którzy handlują prochami na naszym terenie. **<Musisz uzyskać co najmniej 700 punktów>**

SMASH THE STASH

W końcu spotkałem się z bossem. Abym udowodnił mu, że ma do czynienia z poważnym gnnga, zaproponował mi wykonanie dla niego zadania składającego się z dwóch części. Po pierwsze musiałem zniszczyć kontener z nawozem, a po drugie ukraść ukochaną furę gangu Virgilos. Na miejscu dostałem się na tyły stacji benzynowej, a tam skroiłem samochód. Drogą dojechałem do rancza Virgilios. Aby zniszczyć wierzę z nawozem musiałem najpierw rozwalić cztery stalowe zbiorniki. Z pomocą przyszły porozstawiane tu i ówdzie samochody - wystarczyło rozpędzić się i wyskoczyć z maszyny, aby ta uderzyła w stalowy zbiornik, wysadzając go w powietrze. Aby dostać się do dwóch niedostępnych zbiorników musiałem wejść na wieżyczki i zjechać po linach na niedostępne tereny. Gdy wszystkie zbiorniki stanęły w płomieniach, co znacznie osłabiło głowną wieżę, pojechałem dokończyć dzieło. Wszedłem na wieżę, z całej siły po prostu ją pchnąłem.



KILL MOVES

SHOOT DODGE KILL - unikanie kul i włączanie trybu slow-motion, czyli czysto max-payne'owa akcja. Kierujesz lewą gałką analogową w jedną ze stron i wciskasz L1.

HEADSHOT - śmiertelny strzał prosto w głowę. Wciśnij i przytrzymaj kwadrat stojąc naprzeciwko wroga, a gdy nad głową przeciwnika czerwony ołł zamieni się w żółty, wtedy szybko naciśnij R1. Nie każdą bronią wykonasz headshota.

HAVOC KILL - rozwalanie zniszczalnych obiektów. Wciśnij i przytrzymaj kółko, a następnie naciśnij R1.

WALL WALK KILL - bieganie po ścianie. Stań bokiem blisko ściany, wciśnij L1 i ruszaj lewą gałką w stronę ściany. Postać odbije się od ściany, a wtedy użyj R1 by strzelić.

WALL BOUNCE KILL - odbicie się od ściany i włączenie trybu slow-motion. Stań naprzeciwko ściany, wbiegnij na nią i wciśnij L1. Postać odbije się od ściany, a wtedy użyj R1 by strzelić.

REVERSE SHOOT DODGE - unikanie kul wraz z odwróceniem się w locie. Skieruj lewą gałkę analogową w którąś ze stron, a następnie dwukrotnie wciśnij L1.

FLY-ON-THE-WALL - odbicie się od ściany i wykonanie headshota. Postępuj zgodnie z WALL WALK KILL, a następnie wykonaj szybko HEADSHOT.

STEAL THE WHEELS

Druga część roboty - ukraść wózek Virgillos. Najpierw jednak musiałem zabrać klucz od garażu, który był w posiadaniu Joe Virgillo



Tylnymi drzwiami wszedłem do domu, a w środku pokazałem pajacom kto tu rządzi. Na drugim piętrze za drzwiami czekało mnie starcie z Joe. W końcu gość padł a ja zabrałem klucz i wyszedłem na zewnątrz. W garażu otworzyłem bramę wyjazdową i wsiadłem do bryki, którą musiałem dostarczyć do Cesara Moralesa. Wyjazdu z rancza strzegła banda lemerów, z którymi w miarę łatwo sobie poradziłem. Ryzykowałem swoje cztery litery, dowożąc furę w jednym kawałku do bossa, a ten bezczelnie na moich oczach posłał w nie porcje ołowiu. No tak - muszę się nauczyć języka ulicznego, jeżeli chcę pogrywać z wielkimi bossami.

POINT CHALLENGE 4 - A WALK IN THE PARK

Od zawsza uwielbiałem spacery w parkach. Szczególnie wtedy, gdy moim zadaniem było wyczyścić park z 10-ciu bandziorów, używając do tego zdolności unikania kul (SHOOT DODGE KILL). **<Musisz uzyskać co najmniej 2000 punktów>**

POINT CHALLENGE 5 - POWER STRUGGLE



Wyczyścić bar El Macho z 17-tu cwaniaków - to było moim kolejnym zadaniem. Tym razem bardzo przydały mi się posiadane LOCO MOVES, a w szczególności Tornado i Mariachi. **<Musisz uzyskać co najmniej 2000 punktów>**

POINT CHALLENGE 6 - JUNKYARD RACE



W tej misji wziąłem udział w wyścigu z czasem na wysypisku śmieci. Za zadanie miałem przejechać jak najszybciej samochodem wyznaczoną trasą, zaliczając każdy z 18-tu check-pointów. **<Musisz uzyskać co najmniej 250 punktów>**

POINT CHALLENGE 7 - JUNKYARD BIKE RACE

Kolejne wyścigi z zaliczaniem check-pointów (ilość 20) tym razem na dwóch kółkach. Nieco trudniejsza konkurencja, niż poprzednia. Musiałem pamiętać o jednym: tu i ówdzie na drodze porozrzucane były dodatkowe, jakże cenne sekundy. **<Musisz uzyskać co najmniej 250 punktów>**



POINT CHALLENGE 8 - THE MISSING BROTHER

Grupa lokalnych cwaniaków porwała brata bliźniaka pewnego gościa. Obiecałem uwolnić go z rąk porywaczy. Wsiadłem do auta



i podjechałem we wskazane miejsce. Uwolniłem go, a następnie cały czas eskortowałem do typa, który zlecił mi zadanie. **<Musisz uzyskac co najmniej 1500 punktów>**

POINT CHALLENGE 9 - SOMBRERO SHOOTOUT

Odnaleźć sprzedawcę sombrero - to było



moim priorytetem. Udałem się we wskazane miejsce i rozprawiłem się z szajką 14-tu meksykańskich zbirów. Na koncu zabrałem ze straganu sombrero. **<Musisz uzyekać co najmniej 2500 punktów>**

POINT CHALLENGE 10 - TEQUILA TROUBLE



Tym razem za zadanie miałem znaleźć sprzedawcę tequili. Dostałem się do lokalu, niestety okazało się, że wpadłem w pułapkę! Wpakowałem ołów w 10-ciu gangsterów, a następnie wróciłem na ulicę. Gość który mnie wrobił, wsiadł do auta i próbował uciec, ale jako że byłem świetnym kierowcą, dogoniłem go i wymierzyłem mu odpowiednią karę. Śmierć. **<Musisz uzyskać co najmniej 1500 punktów>**

GET THE TRUCKS



W końcu zaczynam zdobywać respekt w oczach Moralesa. A co za tym idzie - dostaję następne zadania. To miała być prosta fucha. Cesar prosił mnie o odzyskanie trzech 18-kołowców z rąk Virgillos, którzy mu je wykradli. TIRy były natychmiastowo potrzebne do przewiezienia 100 ton kokainy. Pojechaliśmy do doków, gdzie znajdowały się skradzione 18-kołowce. Robota niby prosta - ja wykradam TIRy i dojeżdżam do wyjścia, a kierowcy zabierają ciężarówki do Moralesa. Odbicie pierwszego TIRa nie sprawiło żadnych trudności. Gorzej było z drugim, ale przywykłem już do tego, że sprawy się komplikują. Aby odzyskać drugiego 18-kołowca musiałem wejść po schodach na wyższe kondygnacje, do pokoju kontrolnego. Tam za pomocą dźwigni wysunąłem przejście do dźwigu. Za jego pomocą natomiast przestawiłem kontener, który blokował wyjazd, a wtedy z łatwością mogłem wyjechać ciężarówką. Ostatni TIR znajdował się na statku. Po schodach dostałem się na górę, do pokoju sterowniczego statku. Po przesunięciu dźwigni pojazd znalazł się nadole. Pojawił się także komitet powitalny, lecz szybko wsiadłem do TIRa i odwiozłem go pod wejście do doków, po drodze z dziką przyjemnością taranując wszystkich leszczy. Pojawiła się lesbijka w różowej furgonetce, z nowym zadaniem od Cesara - zawieźć wypełniony materiałami wybuchowymi samochód na statek i zdetonować go. Wjechałem więc furgonetką do kontenera, w którym znajdował się wcześniej TIR i raz jeszcze dostałem się do pokoju sterowniczego statku, aby dźwignąć auto na statek. Gdy już to zrobiłem, miałem tylko 45 sekund na ucieczkę, gdyż potem nastąpiło wielkie boom. Morales miał wykorzystać odbite 18-kołowce do przemycenia 100 ton kokainy. Moje nadzieje, że to już koniec, rozwiał mój braciszek, mówiąc, że nie dostanę jeszcze biletu w jedną stronę do Venice Beach. Muszę śledzić ciężarówki z prochami, aby specjalni agenci DEA schwytali bandziorów i skonfiskowali kokainę. Słodko.

POINT CHALLENGE 11 - LATINO LOCO

Rico Virgilio wyzywał matkę jednego z mojego kumpli. Na Rico i jego gang 19-tu bandziorów zapadł zatem wyrok śmierci. Udałem się na miejsce i dostałem się na dach. Po wybiciu wszystkich Rico próbował dać dyla, lecz szybko zastałem go wraz z jego ochroną. Było gorąco, ale Tornado i Mariachi okazały się być bardzo pomocne. Po akcji wróciłem do wkurzonego gościa. **<Musisz uzyskać co najmniej 1500 punktów>**

POINT CHALLENGE 12 - FORKLIFT FRENZY



Kumpel poprosił mnie o przewiezienie ładunku do jego magazynu. Jedyna bariera - ograniczony czas (260 sekund). Szybko wsiadłem na wózek widłowy i pojechałem do doków, we wskazane miejsce. Widłami podniosłem ładunek (prawa gałka analogowa) i zabrałem go do magazynu, w którym wcześniej znajdował się wózek. **<Musisz uzyskać co najmniej 1300 punktów>**

POINT CHALLENGE 13 - BLOODLUST COUNTDOWN

Małe sprzątanko na podwórku nieopodal. Miałem 99 sekund na zabicie 20 szkodników, które mieszają w interesach znajomego. **<Musisz uzyskać co najmniej 3500 punktów>**

POINT CHALLENGE 14 - A BAD DAY

Pewien gość potrzebował pomocy z odzyskaniem swojego samochodu. Baran zaparkował swoje auto w porcie, a następnego dnia ktoś postawił skrzynie uniemożliwiając wyjechanie samochodem. Nie miałem zbyt dużo czasu, więc zabrałem wózek widłowy i pojechałem we wskazane miejsce. Szybko przesunąłem skrzynie i odwiozłem auto do właściciela. **<Musisz uzyskać co najmniej 100 punktów>**

POINT CHALLENGE 15 - DOWNTOWN GATE HUNT



Freeetajlowy wyścig z czasem i sledmioma check-pointami. Im drogę krótsza, tym lepiej. **<Musisz uzyskać co najmniej 250 punktów>**

POINT CHALLENGE 16 - DOWNTOWN SUPER RACE

Kolejny wyścig, tym razem stanowiący znacznie większe wyzwanie - do zaliczenia było aż 26 check-pointów. Dobrze, że trasa była z góry wytyczona. Wielkim plusem okazała się także naprawdę szybka bryka, którą przyszło mi się poruszać. Musiałem jednak jechać ostrożnie, uważając na ruch uliczny. **<Musisz uzyskać co najmniej 250 punktów>**

ESCORT THE TRUCKS

Cesar miał dla mnie kolejne ważne zadanie. Chciał wysłać trzy TIRy, które dla niego odzyskałem w jakiś sekretne miejsce. Odesłał mnie do Marco po instrukcję i narzędzia. Ten natomiast wręczył mi granatnik. Po krótkiej rozmowie wyruszyłem wykonać zadanie. Na miejscu wsiadłem do furgonetki i jechałem obok ciężarówek. Jako że był to teren Virgillos, trzeba było spodziewać się niespodzianek i faktycznie, dalszą drogę



blokowały skrzynie i banda złych amigos. Jedynym argumentem okazała się jak zawsze broń. Po zadymie porozmawiałem z kierowcą - nie byłem im już potrzebny, więc odesłali mnie do Moralesa. Nie mogłem jednak wrócić do brata, i całe DEA liczyli na mnie. Wskoczyłem więc na jednego z TIRów i jechałem na nim. Wszystko po to, aby dowiedzieć się, gdzie jest tajne kryjówka Moralesa, do której trafić ma przewożona w ciężarówkach kokaina.

THE AMBUSH

Dojechaliśmy do kryjówki. Pierson, Johnson i ich ludzie stali przed bramą fabryki - musiałem wpuścić ich do środka, otwierając główną bramę w pokoju kontrolnym (wejście od tyłu). Po chwili grupa szturmowa DEA

»

wkroczyła na teren fabryki Tak szybko jak weszli tak szybko zostali wyeliminowani Udało mi się zbiec przed wybuchami ale wciąż jakoś musiałem wydostać się z tego terenu W pierwszym hangarze otworzyłem drzwi do drugiego pomieszczenia, pozbywając się przy okazji wszystkich odważniaków Dotarłem w końcu do wielkiej rzeźni Uaktywniłem czasowo otwarte przejście i czym prędzej z niego skorzystałem Dalsza droga mi in przez mały labirynt z wiszącymi wnętrznościami krów, doprowadziła mnie do pokoju, w którym na kilka sekund wyłączyłem zasilanie na taśmie Wykorzystałem to i błyskawicznie przedostałem się dalej Na podworku po drabinie dostałem się na wyższą kondygnację a z niej prosto na taśmę która wyrzuciła mnie poza teren fabryki

A SAVING ANGEL



Po drugiej stronie czekała na mnie Angel Jako że nie było to konwersację szybko wskoczyłem ze stery działka armatniego Lasëczka kierowała autem a ja pozbywałem się towarzystwa W gruncie rzeczy nie było to takie proste, jak na początku mogło się wydawać Ołów bezustannie kierowałem w stronę wrogich pojazdów - musiałem zniszczyć je w dystansie, bo w przeciwnym wypadku stałyby się dla nas wielkim zagrożeniem ( ) Przełożony uznał to za naciągnięte ze mój świmięty braciszek uciekł z fabryki e jego bendzie wyszkolonych agentów ta sztuka nie udała się Nie potrafił zrozumieć ze gdyby nie Angel - agentka policji - to Ram skończyłby tak samo

POINT CHALLENGE 17 - INOUSTRIAL RACE

Kolejny wyścig bardzo ciężki trzeba dodać Tym razem check-pointow do zaliczenia było 24 Musiałem pamętać aby przy okazji zabierać jakze cenne bonusowe sekundy - było to wazne gdyz inaczej ciężko byłoby zmieścić się w czasie **<Musiez uzyskać co najmniej 250 punktów>**

POINT CHALLENGE 18 - INDUSTRIAL GATE HUNT



Freestylowe wyścigi wydewały się być w gruncie rzeczy łetwejsze od normalnych Wystarczyło tylko pomyślec nad najkrótszą trasą, aby jak najszybciej dostac się z punktu do punktu Check-pointów było 7 **<Musisz uzyskać co najmniej 250 punktów>**

POINT CHALLENGE 19 - PISTOLEROS

Grupa 24-ech pistoleros zabarykadowała się ne dachu hotelu a jako ze nie było odpowiedniej ilośc ludzi by się im przeciwstawic musiałem kolejny raz robić za super-mana Miałem na to oczywiście ograniczony czas więc trzeba było się streszczac Pobiegłem przed siebie zabiłem palantów i wechałem windą na dach Na górze ściągnąłem paru delikwentów, wszedłem po drabinie na daszek, e następnie zjechałem po przewodzie na kolejny dach Tam również zrobiłem czystkę zabijając w ten sposób ostatniego z gangu pistoleros **<Musisz uzyskać co najmniej 4000 punktow>**

POINT CHALLENGE 20 - BULLSEYE CHALLENGE

Bracia Virgilio rozlewają krew w mieście, urządzając sobie narkotykową wojnę Musiałem czym prędzej ich powstrzymać I to w sposob wyjątkowy - wykonując 10 headshotów na członkach tego wielkiego gangu Nawet ograniczony czas - 90 sekund - nie stanął na przeszkodzie egzekucji **<Musisz uzyskać co najmniej 1000 punktów>**

POINT CHALLENGE 21 - FLY ON THE WALL CHALLENGE



Miałem 60 sekund na wyeliminowanie gangu pistoleros ktory pałęta się po mieście i uprzykrza wszystkim życie Panowie tylko jedna regula - musiałem chociaż pięciu z nich zabić strzelając prosto w łeb, po uprzednim wbiegnięciu po ścianie (FLY ON THE WALL) **<Musisz uzyekać co najmniej 3000 punktów>**

EL MACHO MEETING

Znalezlismy się w domu Angel U Moralesa byłem już spalony dlatego postanowiłem zasiść szeregi głownego wroga Cesare - braci Virgillos Tak się składało, ze wszystkie grube łyby z gangu Virgilio mieli spotkac się tej nocy w knajpie Wyszedłem z apartamentu czkity



i skombinowałem jakąs brykę którą dostałem się przed wejście do baru El Macho Odprawiłem komitet powitalny i postanowiłem dostać się do baru, z tym ze przez wejście na dachu Po schodach wszedłem na dach e na samej górze po drabinie dostałem się na billboard Stąd zjechałem po linie ne drugi dach, a tam wszedłem na wyższą kondygnację Skorzystałem z kolejnej liny a na końcu podróży wpadłem prosto do baru Zwykle w inny sposób "wpadam do baru" hehe Złożyłem bendzirom propozycję ne do odrzucenia.

KILL THE BULL

Skontaktowałem się z Angelą Tek naprawdę Cesar Morales jest tylko kukiełką w gangsterskim teatrze ktoś inny pociąga za sznurki Według Virgilios, Cesar wszystkie poufne informacje trzyma w sajfie, w swojej siedzibie Klucz do sejfu trzyma na złotym łańcuchu który zdobi jego tłusty kark. Musiałem udać się do HQ Moralesa, które strzeże gromada palantów z pukawkami Po rozmowie wsiadłem do pobliskiej teryfy, która zawiozła mój tyłek



prosto do Bullnng Przed wejściem czekał na mnie mały konkurs która ze stron wpakuje w przeciwnika więcej ołowiu? Pokazał się i Morales, strasząc swoimi ochroniarzemi których po chwili posłałem do piachu Dalszego przejścia blokowały drzwi które otwierało się w pomieszczeniu nieopodal (kasa) Klatka schodowa prowadziła na trybuny Musiałem znaleźć jakiś sposób, aby dostać się na arenę Po wyjściu na trybuny od razu skręciłem w prawo na końcu znajdowały się drzwi Za nimi natomiast schody, prowadzące na wyższą kondygnację Tam wszedłem po drabinie na górę, po czym po linie zechałem na drugą stronę Pokazał się na chwilę Cesar i uciekł Zbiegłem za nim ne dół po drodze dziurawiąc leszczyków aż w końcu dobiegłem na środek areny Odezwał się Cesar myśląc że wpadłem w pułapkę Pokazałem mu i jego podwładnym jak bardzo się mylili W końcu sam zszedł na dół ale po chwili uciekł Podążałem za nim w końcu dotarłem do jego biura, gdzie czekał ne mnie z rozpalonymi spluwami Na jego nieszczęście miałem znacznie bardziej pokaźny ersenał broni, który powalił Moralesa ne ziemię Zabrałem klucz i za jego pomocą otworzyłem sejf nieopodal Niestety po jego otwarciu czekała na mnie małe niespodzianka - bombal Tommy poradził, aby przeciąć niebieski kabelek. Nigdy więcej nie będę słuchał brata Zabrałem kopertę po czym błyskawicznie wsiadłem na ścigacza i uciekłem.

POINT CHALLENGE 22 - WALL BOUNCE CHALLENGE

Gang nieboszczyka Moreiesa przeszkabza w interesach Miałem mało czasu a musiałem sprzedać co najmniej 5-ciu pistoleros kulkę między oczy Nie mogłem tego wykonać jednak w tradycyjny sposob bowiem przed elminacją musiałem zastosować jeden z moich trików - odbicie się od ściany (WALL BOUNCE) **<Musisz uzyekać co najmniej 1000 punktów>**

POINT CHALLENGE 23 - 180 DEGREES CHALLENGE

Bracia Virgillos zaczynają poszerzać swoja terytorium Za pomocą siły perswazji tzn spluw trzeba było zabić 10-ciu z nich Było to dość trudne zadanie z uwagi na fakt, ze należało ich wykonczyć uprzednio wykonując obrót w powietrzu o 180 stopni Krotko mówiąc - musiałem biec przed siebie wykonać w powietrzu obrot (szybko L1 L1) a następnie jeszcze obrocić się o 180 stopni (REVERSE SHOOT DODGE) i wyeliminować w powietrzu



danego leszcza Na szczęście czasu było całkiem sporo bo aż 150 sekund **<Musisz uzyskać co najmniej 500 punktów>**

POINT CHALLENGE 24 - OOCKLANO GATE HUNT

"Rapuję i źle się nie czuję je po prostu instaluję - z takim nastawieniem podszedłem do kolejnych wyścigów Swedem check-pointów i kolejne walka z czasem Im krótsza droga z punktu do punktu tym mogłem uzyskac lepszy czas **<Musisz uzyskać co najmniej 250 punktów>**

POINT CHALLENGE 25 - DOCKLAND RACE

22 check-ponty szybkie auto i ja - w pogoni za uciekającym czasem Kolejna wyscigi, tym razem z określonym torem jazdy Nie zapomniałem o porozrzucanych tu i owdzie bonusowych sekundach. **<Muesisz uzyskać co najmniej 250 punktów>**

POINT CHALLENGE 26 - ROTTEN MEAT

Cesar Morales miał dwa zbiorniki chłodzące w jego magazynie mięsa Bracia Virgilios chcieli, abym je zniszczył co by mięso stało się tak zgnite jak sem Cesar Morales Jak chcieli tak tez zrobiłem Pojechałem więc do składu mięsa Moralesa i czuie przywitałem się z ochroną W magazynie otworzyłem drzwi ktore dopuściły mnie do terenu z dwoma chłodzącymi zbiornikami Wybiłem cały gang Cesara a był on niezwykle liczny a następnie zniszczyłem zbiorniki Po wybuchach zleciała się kolejne gromada leszczyków - aby uniknąć wymiany ognia, szybko wskoczyłem do najbliżej zaparkowanego auta i podjechałem do zleceniodawcy **<Muesisz uzyekać co najmniej 3000 punktow>**

THE CAR OEALER

Angela odczytała list zaadresowany do Moralesa którym nadawcą był gosć podpisany PM Napisał tam za wtyczka w naszym biurze ostrzegła go o całej akcji DEA Akcji, której je byłem liderem -



doprowadzić agentów DEA do fabryki Moralesa PM stwierdził ze potrzebowac będą mocniejszego arsenału broni aby w zasadzce zabić agentow DEA dlatego tez skierował Cesara do zakładu Elvez Autos Musiałem złożyc tam wizytę, bo najwidoczniej Elvez miał coś wspólnego z facetem o inicjałach PM Na miejscu skontaktował się ze mną Tommy Podejrzewał ze list napisał Papa Muerte - narkotykowy król, którego ścigał nasz ojciec w momencie, kiedy został zabity Po rozmowie poszedłem na teren gangsterow Obok wejscie do biura znajdowała się winda, która zawiozła mnie na dach Skorzystałem tam z liny e na kolejnym dachu z jeszcze jednej Dostałem się ne dach zakładu Elveza Odezwał się Tommy - chciał abym znalazł jakieś dowody dla niego Wbiegłem do salonu i pociągnąłem dźwignię, która otworzyła dalszą bramę Rozprawiłem się zochroniarza-mi i wszedłem do biura, znajdując tam klucz. W następnym budynku wybiłem wszystkie ścierwa, po czym wszedłem do składu Na stole leżały jakies szkice pokazujące trumny z tajnymi przegródkami, wszystkie podpisane inicjałami PM W stylu Papa Muerte Obok leżało sporo pustych skrzyń na broń które z powodzeniem mogłyby zaopatrzyć małą armię. Nastąpił czas aby pogadać z panem Elvezem - Marco powinien wiedzieć, gdzie on się znajduje Ni i taktycznia wiedział problem jednak leżał w tym, że hacjenda Elveza jest niezwykle pilnie strzeżona Zasugerował ze powinienem dostac się tam od strony morza, aby straznicy niczego nie zauważyli Marco obiecał załatwić łódz

POINT CHALLENGE 27 - MORIENTES MOW OOWN



Gang Monentes miał zaplanowaną konferencję, ktora miałe się odbyć w wielkiej wiezy w dokach To jedyna taka okazja aby za jednym zamechem wykonczyć wszystkich 24-ech gangsterow dostaniu się pod wieze ekorzystałem z windy Wjechałem ne górę i miałem tylko 99 sekund na zabicie wszystkich 24-ech bandziorów **<Musisz uzyskac co najmniej 5000 punktów>**

POINT CHALLENGE 28 - FORKLIFT OUMP

W porcie między kontenarami leżała przemycona skrzynia z narkotykami Musiałem wrzucić ją do wody zanim będzie za późno. Szybko podiegłem po wózek widłowy we wskazane miejsce i drodze eliminując przeszkadzających cwaniaków a następnie za jego pomocą podniosłem przemyconą skrzynię Rozpędziłem się wózkiem i wjechałem na rampę - pojazd ze skrzynią wleciał do wody e ja szybko z niego wyskoczyłem **<Musisz uzyekać co najmniej 250 punktów>**

POINT CHALLENGE 29 - FREE VIRGILLO

Wisiałem jednemu kolosiowi przysługę teraz nadszedł czas aby się zrewanżować Jeden z jego braci został porwany dla okupu, a ja miałem za zadanie uwolnić go i eskortować do baru El Macho Żywego, trzeba dodac Od



razu pobiegłem we wskazane miejsce i zrobiłem czystki Po schodach dostałem się na dach na którym przetrzymywany był porwany Virgilo Od tego miejsca musiałem troszczyć się o jego tyłek - jazeli ktoś wycelował w niego swoją spluwę, natychmiast częstowałem go porcją świszego ołowiu **<Musisz uzyekać co najmniej 4000 punktów>**

MAKE ELVEZ SING

Marco załatwił mi "pierwszej klesy" motorówkę - mysiałem

ze odstrzelę mu za to jaja Po ochłonięciu odjechałem od hacjendy Elveza gdzie przywitały mnie gorące łaski z jeszcze bardziej gorącymi spluwami Marco miał rację - Elvez w swojej rezydencji miał tak dużą ochronę że mogłaby spokojnie zasilić szeregi połowy wojska Aby otworzyć główne drzwi po prawej stronie musiałem użyć przełącznika znajdującego się pod daszkiem w basenie W holu z basenikiem czekało na mnie meksykańskie piekło Gdy już odesłałem wszystkich do nieba, otworzyły się drzwi do ogrodu Ogród sciezek miał kilka ale praktycznie wszystkie prowadziły do tego samego miejsca Doszedłem do wybrzeża. Idąc drózką blisko brzegu dotarłem od małego portu Z molo zabrałem wyrzutnię rakiet i wskoczyłem na jacht. Po chwili otworzyła się brama i wyskoczyła banda meksykańskich świn szukających wrażeń W środku zauważyłem trumny nakryte flagami Stanów Zjednoczonych a także mnóstwo skrzyń po bronią Winda zabrała mnie na górę, gdzie wyszedłem na taras presłuchać



Elveza. Na początku nie chciał gadać ale niezbity argument, jakim niewątpliwie była moja spluwa, nakłonił go odmówienia. Papa Muerte rozkazał mu zbudować trumny pozbyć się kilku osób i zapewnić jakąś broń a generał Montanez miał dostarczyć zapłatę Podziękowałem za współpracę lecz Elvez ewidentnie szukał zemsty za swoich ludzi i wozy które mu zniszczyłem Nagle wyskoczyła gromada cyganych dupeczek dzierząc w swoich powabnych rączkach karabiny maszynowe Z przykrością wpakowałem między ich balonaste piersi ołów Z wielką przyjemnością natomiast odstrzeliłem Elvezowi jaja Po egzekucji odezwał się Tommy informując mnie że Meksykańska policja zlokalizowała miejsce mojego pobytu i wezwała armię Słodko Bardzo prawdopodobne że to sprawka Papa Muerte, który ma znajomości wysoko w wojsku Po rozmowie zszedłem na dół otworzyłem bramę wyjazdową i wydostałem się z hacjendy

HIGHWAY ATTACK

Generał Montanez przygotował dla mnie małą niespodziankę - wysłał swojego psa, który podniósł zwodzony most i czekał na mnie z obstawą. Myśleli, że wpadłem w



pułapkę Biegłem przed siebie, eliminując wszystkich skorumpowanych gliniarzy - dobrze że zaopatrzyłem się chwilowo w kamizelkę kuloodporną. W połowie drogi złapałem za działko maszynowe i posłałem do piachu stojącego nieopodal Mendeza Po wymianie ognia pobiegłem po schodach na wieżyczkę aby opuścić zwodzony most Niestety jakiś pajac wleciał do kabiny i zniszczył komputer uniemożliwiając w ten sposób całkowite opuszczenie mostu Nikt jednak mnie nie mógł powstrzymać - szybko wsiadłem do ciężarówki rozpędziłem się i przeskoczyłem nią na drugą stronę mostu

POINT CHALLENGE 30 - MALL RATS

W centrum handlowym roiło się od dealerów trzeba było zrobić w końcu z tym porządek Moim zadaniem było pozbyć się tych narkotykowych szumowin zabrać 3 paczki z prochami i zawieźć je do zleceniodawcy Udałem się więc od centrum handlowego i zrobiłem zakupy - zniszczyłem 3 standy burrito Zabrałem pozostawione paczki i oddałem je gliniarzowi **<Musisz uzyskac co najmniej 2000 punktów>**

POINT CHALLENGE 31 - COLLECT EVIDENCE

Kolejne zlecenie od gliniarza jakby sami nie potrafili załatwiać swoich spraw Za kilka minut miało dojść od narkotykowej transakcji na parkingu samochodowym Musiałem skonfiskować paczki z kokainą i oddać je smerfowi Od razu więc podjechałem na parking i natknąłem się na komitet powitalny W środku znajdowało się 3 narkotykowych bossów - poczęstowałem ich ołowiem zabrałem paczki z prochami i dostarczyłem je do gliniarza **<Musisz uzyskac co najmniej 500 punktów>**

POINT CHALLENGE 32 - STOLEN EVIDENCE

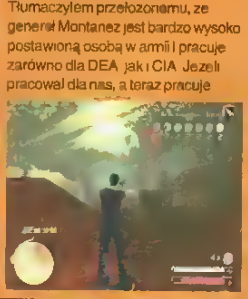
Gangsterzy ukradli dowody, które zbierali policjanci - niezłe jaja nie? Miałem niecałe 10 minut na odszukanie 5-ciu cwaniaków i wyegzekwowanie od nich paczuszek z dowodami - w innym wypadku uległyby zniszczeniu Czasu było mało a dwóch leszczy było w innym rejonie miasta. Czym prędzej pojechałem we wskazane miejsca jak najkrótszą trasą i zrobiłem porządek odzyskując w ten sposób dowody Zebrane paczki błyskawicznie



oddałem niesłomnemu policjantowi **<Musisz uzyskać co najmniej 2500 punktów>**

THE GENERAL

Tłumaczyłem przełożonemu, że generał Montanez jest bardzo wysoko postawioną osobą w armii i pracuje zarówno dla DEA jak i CIA Jeżeli pracował dla nas, a teraz pracuje



dla Muerte to mamy przewalone Istnieje podejrzenie ze jest 'mostem pośredniczącym" pomiędzy kims z DEA, a Papa Muerte Dlatego zdecydowaliśmy ze Ram musi dostać się do biura generałów po więcej informacji (..) Marco zabrał mnie swoją starą maszyną w przestworza e ja wyskoczyłem na spadochronie głęboko w dżunglę Moim celem była wielka wysoka ruina z talerzem satelitarnym na szczycie - budynek komunikacyjny W środku tego budynku znajdowały się bardzo ważne dane które musiałem przesłać do brata Z miejsca lądowania biegłem dżunglą cały czas przed siebie po drodze eliminując żołnierzy W okolicach ruiny wyskoczyło bardzo dużo wrogów ale po stromych schodach udało mi się dostać na sam szczyt piramidy Na górze okazało się, że pokój kontrolny odcięty był od elektryczności, dlatego zjechałem windą na dół do podziemi, aby uruchomić generator Doszedłem do końca katakumb i skorzystałem z komputera Cofnąłem się w stronę windy i w połowie drogi wpadłem w pułapkę Po uprzątnięciu żołnierzy biegłem dalej, aż w końcu pojawił się sam generał Montanez. Nadszedł czas, aby odesłać go 5 metrów pod ziemię W tym celu świetnie spisało się cięższe uzbrojenie Po walce wyjechałem windą wyżej i uruchomiłem przełącznik aby wyrównać położenie satelity i wysłać dane Przez chwilę musiałem ochraniać komputer, aby nie został zniszczony przez żołnierzy Potem szybko wszedłem po drabinie na górę i zjechałem po linie Niestety jakiś palant przestrzelił linę, a ja spadłem na dół

ESCAPE THE JUNGLE



Ucieczka - to było moim jedynym zadaniem Wsiadłem do auta i pojechałem drogą usłaną przez tuzin żołnierzy Aby dostać się na pas startowy musiałem wcisnąć przycisk w pokoju na stacji kolejowej - otworzyło to bramę do lotniska Niestety Marco nie mógł wylądować ponieważ na lotnisku znajdowały się trzy działa przeciwlotnicze - musiałem je zniszczyć Po ostrej wymianie ognia Marco w końcu wylądował ja wsiadłem na pokład i poleciałem tym samym do domu Miałem tego dość mój brat nie miał litości - czy to kiedykolwiek miało się skończyć? Tommy pointormował o wszystkim Trusta e je wraz z Marco miałem udać się od apartamentu Angeli i czekać ( ) Wreczyłem Trustowi dokument zawierający nazwisko jednego z jego agentów który jednoczesnie jest wtyczką i informatorem Papa Muerte Po przeczytaniu odkumentu Trust postanowił skontaktować się z generałami

POINT CHALLENGE 33 - COCA CARGO

Chodziły pogłoski ze statek w porcie jest pełen narkotyków Musiałem dostać się na okręt skonfiskować 10 paczek prochów i zwrócić je do gliniarza Pojechałem więc na miejsce, wybiłem wszystkich narkotykowych przemytników i zebrałem porozrzucane po całym statku paczki, które na końcu



przekazałem leniwemu policjantowi **<Musisz uzyskac co najmniej 5000 punktów>**

POINT CHALLENGE 34 - BURRITO BUST

Burrito Boys rozproszyli swoją działalność po całym miescie, trzeba było im pokazać że policja to nadal siła z którą należy się liczyć Jedyny warunek - 399 sekund na wykonanie zadania Czym prędzej skołowałem brykę i pojechałem na łowy Po



zniszczeniu pięciu standów zabrałem narkotyki i zawiozłem je gliniarzowi **<Musisz uzyskać co najmniej 1000 punktow>**

OVERDOSED

Dostałem się od apartamentu Angeli Zamiast laski zastałem tam kilku bandziorów, którym szybko



przemówiłem do rozumu Tymczasem w biurze DEA pojawił się Johnson To on był wtyczką Papa Muerte! Tommy przesłał mi na żywo całą rozmowę - mają Angel a teraz tekze mojego brata i pułkownika Trusta Johnson wstrzyknął im jakieś świństwo, które prowadzi do przedawkowania, a następnie śmierci Muszę im pomoc muszę błyskawicznie przedostać się przez granicę ze Stanami Zjednoczonymi do biura DEA! Skombinowałam szybki samochód i wyjechałem za miasto w stronę granicy USA (U S BOARDER) Przy przejeździe czekała na mnie kolejna zadyma Musiałem wejść od budynku i tam za pomocą przełącznika otworzyć bramę wyjazdową Następnie ukradłem samochód i pojechałem prosto pod biuro omijając wszelkie zasadzki i blokady W holu zastałem komitet powitalny, który szybko wysłałem do krainy wiecznych snów Znaleźć antidotum które muszę wstrzyknąć w serca Tommy ego i Truste to było moim priorytetem Po schodach dostałem się na samą gorę budynku, który wypełniony był dziesiątkami sabotażystów Ne gości z tarczami skuteczne były strzały w głowę W końcu dotarłem od pokoju z nieprzytomnym bratem i Trustem Antidotum niestety znajdowało się w innym pokoju Przebijając się przez biuro wypełnione bandziorami doszedłem od laboratorium Zabrałem szczepionkę i wróciłem do pokoju z Tommym Po wstrzyknięciu serum brat i pułkownik odzyskali przytomnośc

SAVE THE DEA

Johnson chciał wysadzić w powietrze cały biurowiec DEA! Za pomocą przepustki którą wręczył mi Trust, zjechałem windą na sam dół W pierwszej kolejnosci musiałem rozbroić bombę a odpiero potem uratować Angelę i zająć się Johnsonem Na dole wpadłem w małą zasadzkę - sprzątnąłem wszystkich



i dostałem się do pokoju kontrolnego, gdzie za pomocą przełącznika otworzyłem bramę i drzwi do pomieszczenia z materiałami wybuchowymi Bomby strzegło kilku sługusów Johnsona dopiero po ich zabiciu mogłem przystąpić do jej rozbrojenia Nie szkolono mnie na sapera więc Tommy poradził aby za pomocą wózka widłowego przewieźć bombę i postawic w pociągu Miałem na to niespełne 3 minuty Szybko zbiegłem na dół i użyłem wajchy która sprowadziła bombę na niższy poziom Czym prędzej pobiegłem do holu po wozek widłowy którym przewiozłem bombę stawiając ją na pociągu Musiałem bardzo uważać aby sabotażyści nie zniszczyli wozka wraz z bombą Gdy materiały wybuchowe były już na miejscu pobiegłem ile sił w nogach do pokoju kontrolnego nieopodal aby otworzyć wielki wyjazdowy właz Teraz mogłem dostałem się do pociągu i użyłem dźwigni aby wyjechać z terenu DEA. Całe szczęście przed wybuchem bomby udało mi się przeskoczyć na wagon Johnsona.

THE GETAWAY TRAIN

Cały czas podążałem przed siebie pokonując kolejne wagony i przeciwników Trust ze wszelką cenę chciał powstrzymać Johnsona dlatego miał wysłać dwa myśliwce aby



zniszczyły pociąg Dał mi jednak 10 minut na uratowanie Angeli Biegłem przed siebie aż w pewnym momencie za pomocą dźwigu przesunąłem stalową belkę, po której dostałem się dalej W końcu dotarłem do Johnsona który rozłączył wagony Na szczęście w skrzyni ukryty był motor! Wskoczyłem na maszynę, dogoniłem pociąg Johnsona i namiętnie strzelałem w dziełko Dobrze, że po drodze porozrzucane były apteczki bo inaczej z pewnością nie dałbym rady zniszczyć działka Zostało mało czasu jednak udało mi się podjechać na front pociągu Tym sposobem uratowałem Angelę i pozwoliłem, aby ten zdradziecki pies Johnson zginął w płomieniach!

BURNOUT REVENGE



INFO - PANEL

platforma	PS2, Xbox
developer	Criterion Games
gatunek	wyścigi
liczba graczy	1-6
czas gry	ok. 15 - 20 godzin
stopień trudności	średni
akcesoria	38 kB (PS2)
ocena w PSX EXTREME	9+ (HIV)
ocena średnia*	90% PS2 89% Xbox

* na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (tam: www.gamerankings.com)

Nie próbuj tego na ulicy!

Wgniatająca w fotel i [illegible] pozbawiająca poczucie czasu grywalność; nowy, konkretny motyw zemsty oraz interesujące skrzyżowanie widzianych już w trójce patentów, takich jak: Crashbreaker, Road Rage, Eliminator i wreszcie tytułowy Revenge - zasługują na uznanie i ukłon w stronę twórców. Niemożliwe stało się możliwe. Idealny TAKEDOWN doczekał się godnego następcy. Nic, tylko dziękować Criterion za kolejną już część Burnouta - najlepszą. BO WŁAŚNIE TAK POWINNO SIĘ ROBIĆ GRY! (przynajmniej sequele;). [sojer]



LEGENDA
GŁÓWNE OPCJE REVENGE

RACE
Wyscig, w którym bierze udział max sześciu zawodników Z reguły przejazd składa się od 1 do 3 lapów Pod uwagę są brane trzy pierwsze miejsca (złoto, srebro, brąz)

ROAD RAGE
Opcja znakomicie znana wszystkim posiadaczom Burnout 3 Takedown Polega na walce ze znajdującymi się na drodze oponentami (spychanie, zajeżdżanie drogi, nacieranie na tylni zderzak) - można rzec, że wszystkie chwyty są dozwolone Podczas wyścigu presję wywołuje limit czasowy, w którym Gracz musi zdobyć jak największą liczbę Takedownów Pod uwagę są brane również trzy pierwsze miejsca na podium

CRASH
Jedna z bardziej interesujących sposobności biorąc pod uwagę Multiplayer Bonusy typu Multiplier, Cash Bonus, Heartbreaker, a także ikona Crashbrakera zostały kompletnie wyłączone z obiegu (powrót do B2) Nowość stanowi umiejscowienie po lewej stronie ekranu paska odpowiedzialnego za start - dzięki czemu nasz pojazd startuje wolno, bądź z tzw "kopyta", paląc na drodze opony Na trasie można znaleźć pojazd z czerwonym napisem TARGET, który niezwłocznie trzeba skasować - co ma wpływ na efekt końcowy i rodzaj medalu

TRAFFIC ATTACK
Jest to nowy tryb zabawy w Burnout, elbowiem zlikwidowano ewentualność jeką była stłuczka w cywilny pojazd Teraz do cywili można ładować ile się da, a ów sprawunek zostaje nagrodzony w postaci punktów i dodatkowego czasu, który cały czas siedzi nam na karku Umowność ta znajduje zastosowanie także podczas wielu innych rodzajów zabawy - Burning Lap, Road Rage, czy Eliminator TA doskonale sprawdza się w roli broni palnej, której możemy użyć na pędzącego przed nami - z boku - a nawet z tyłu oponenta

PREVIEW LAP I BURNING LAP
Ów dwa tryby można wrzucić do jednego worka wszak w obydwu przypadkach ne efekt końcowy składa się jak najszybszy przejazd BL od PL wyróżnia jedna kwestia - w pierwszym towerzyszą nam oponenci, w drugim pokonujesz trasę samotnie w towarzystwie cywili, którzy w zależności od rodzaju trasy i % pokonanej gry stwarzają niesztampową przeszkodę na drodze Aby zaliczyć wszystkie trasy na złoto radzę korzystac ze skrótów - bez nich nie ma mowy o najwyższym stopniu podium!

ELIMINATOR
Dosc oryginalna opcja znakomicie znana fanom Burnout 3 Polega na eliminowaniu poszczególnych zawodników, zaczynając od ostatniego miejsca Licznik odlicza czas o co 30 sekund odpada jeden oponent Kluczem do sukcesu jest jazda na wysokich obrotach i najlepiej utrzymywanie jak najwyższego, najlepiej pierwszego miejsca Dzięki zaimplementowaniu Traffic'a nasze szanse są zwiększone, bądź zmniejszone (głosy w tej sprawie są podzielone.)

GRAND PRIX
Tryb składający się zwykle z trzech wyścigów w którym pod uwagę są brane punkty Za pierwsze miejsce 6, za drugie 4 za trzecie 3, za czwarte 2 za piąte 1 i za szóste 0 punktów Po ukończeniu ostatniego przejazdu punkty są sumowane, po czym następuje przyznanie medali Oczywiście wygrywa zawodnik z jak największą liczbą punktów

CRASHBREAKER
Kazdy przejazd oznaczony nagłówkiem Crashbreaker, tj Races Road Rage, czy Eliminators, dysponuje ciekawostką w postaci paska odpowiedzialnego za bombę, którą mamy okazję odpalic podczas kraksy - należy zwrócić baczną uwagę na odległość dzielącą nas od oponentów, po czym wcisnąć i przytrzymać przycisk detonujący Konkret znakomicie sprawdza się w sytuacjach kryzysowych - czyt w przypadkach kiedy rywal posyła nas na przeciwległą stronę drogi bądz w betonowy mur nieopodal znajdującego się budynku

CHALLENGE SHEET
Są to wyzwania które Gracz musi wykonac w kazdej z ośmiu miejscówek (łącznie 64) Od razu mówię, ze łatwo nie jest, gdyz zasady są przeróżne, a niektóra wręcz niewykonalne (na początku) Przykład "Wygrać wyścig bez stłuczki", "Zdobyć 2 Revenge Takedown", "Skasować 100 pojazdów w trybie Traffic Attack", bądź nabić licznik na $10 000 000 Wyzwanie mają ogromny wpływ na ukończenie gry z wynikiem 100% !!!UWAGA!!! Wielu z Was Drodzy Czytelnicy pytało w mailach, ze nie może poradzić sobie z odkrywaniem poszczególnych samochodów, czy też procent ukończenia gry wskazuje jednakową wartość - już znacie odpowiedź W każdej z miejscówek pod wizerunkiem pierwszej ikony znajduje się 8 zadań (zakładek) do wykonania - bez nich ani rusz!

SIGNATURE TAKEDOWNS
Świetnie znany patent ze zdobywaniem fotek w odpowiednich miejscach na trasie przy użyciu Tekedown W Burnout Revenge jest ich w sumie 24 Kazda miejscówka dysponuje shotami (petrz - druga ikonka w kazdej z miejscówek) - w ktorych miejscach należy trzasnąć Takedowne



PODSTAWY, CZYLI WARIACKA SZKOŁA JAZDY.

Witam w wariackiej szkole jazdy Ponizszy tekst ma na celu przyswoić Tobie Drogi Graczu podstawy związana z grą Burnout Revenge Na sam początek powiedzmy sobie szczerze - Revenge jest w stanie zaoferować o wiele więcej, niz jego poprzednik Glowne novum to wprowedzenie przez autorow patentu ktory idealnie potrafi współpracować z Graczem Jest to posługiwanie się cywilami jako "środkiem bojowym" Podczas przygrzania w tył jednego z pojazdów czterokołowiec potrafi lecieć w przod taranując znajdujące się na drodze samochody Jest to element, który bez wątpienia znacznie podkręcił grywalność - dostępny w "Burning Lap", "Crashbreaker Race" z naciskiem na 'Traffic Attack" Druga fajna opcja to "Crashbreaker" która do tej pory była udostępniona jedynie w "Crash Mode" - teraz także podczas normalnego wyścigu, a całość wygląda następująco Gdy przypadkiem wyladujemy na bandzie oddzielającą drogę bądź nadjeżdżający z naprzeciwka bus nakarmimy swoimi blaszanymi wnętrznościami, wciskamy button odpowiadzialny za aktywowanie Aftertoucha (Xbox - "A") trzymamy jak najdluzej i czekamy az wróg będzie wystarczająco blisko po czym wciskamy klawisz detonujący ladunek (Xbox - "B") Wtedy pasek "boosta" zostaje napełniony, zaleznie od ilości pogrzebanych fur "Skróty" to kolejny atut Revenga, który sprawdza się wyśmienicie podczas przejazdu w 'Burning Lap", "Eliminator Race, a główna zastosowanie odnajduje w "Preview Lap" Do tego samego pudla należy wrzucić rampy, schody i mnóstwo przeróżnych niespodzianek na trasie Co z "Takedownami"? Tutaj odpowiedź jest prosta - ich zdobywanie odbywa się dokładnie na takiej samej zasadzie jak w "trójce Natomiast niewątpliwie nowość stanowi tytułowy "Revenge" który w tłumaczeniu na polski oznacza zemsta" Jak sama nazwa wskazuje podczas udziału w poszczególnych wyścigach w momencia, kiedy oponant przyczyni się do kasacji naszego samochodu, na ekranie jest wyświetlany komunikat a wraz z nim cel zemsty Co robić? Grzać za wanatem tak długo az się odegramy (...) To na tyle w kwestii podstaw

KOGO/CZEGO SIĘ BAĆ?

Glowną zmorą Gracza w Burnout Revenge są po pierwsze wszystkie wozy zmierzające w jego przeciwną stronę Kolejno busy, wielkie monstra - ciężarówki (TIRy) a takze ściany, często goszczące w ciasnych uliczkach kontenery i betonowa slupy Jest trudniej niz podczas obcowania z Burnout 3 Zdarza się również wypaść z toru (vide White Mountain) Częsta mysl - "walę na skróty, bo szybciej" staje się katorgą dla Gracze a niżli trafnym wyborem Bez ćwiczeń i odpowiedniego czasu ktory chcąc nie chcąc TRZEBA poświęcić Revenge, nie ma co myśleć o ukończeniu gry z rezultatem 100% Te gra to labirynt bez wyjścia.

Opis poszczególnych skrótów wydaje mi się zbędny więc pomuszę bardzo ogólnikowo ten temat A więc Kazda z miejscówek posiada dość pokaźną liczbę skrótow, odpowiednio oznaczonych Główny znak rozpoznawczy - niebieskie halogeny w kształcie strzałek, po obydwu stronach drogi (wjazd/wyjazd) Z biegiem czesu i wyzszym procentem gry warto korzystać z tej właśnie drogi, gdyż w czasie zaliczania kolejnych Preview Lapów będzie nam łatwiej Trzeba jednak odpowiednio się do tego przygotować - wybrać najlepszy dla siebie pojazd i starać się parę razy przemknąć przez wąskie uliczki każdej z miejscowek Trudno opisywac grę ktora de facto jest w duzej miarza intuicyjna Ala glowa do gory praktyka czyni mistrza



CHALLENGE SHEETS
CZYLI CZARNA LISTA WYZWAŃ!

Ten punkt to chyba jedna z największych przekleństw każdego posiadacza Revenge W sumie to się nie dziwię Nia dość ze zabawa w tego typu zadania jest czasochłonna, to jeszcze potrafi nieźle wkurzyć 8 miejscówek po 8 wyzwań daja 64 Są jednak dobre strony medalu Aby odblokować wszystkie fury, zdobyć 100% i ujrzać credits, trzeba wyrwać z zyciorysu parę stron i przeznaczyć je własnia na czwartą część Burnouta i Challenge Sheets) Nie widzę innego rozwiązania!

Challenge 1
Uzywając Crashbreakere, zdobądz Explosive Payback, Double Payback Triple Payback 4-Way Payback (kolejno 1 2 3, 4 samochody) Wyzwanie mozna wykonać biorąc udział w Crashbreaker Race Road Rage albo Eliminator Event

Challenge 2
Drug challenga jest skierowany do wszystkich rodzajów wyścigów "Win a race without crashing", czyli ukończyć wyscig na pierwszym miejscu bez stłuczki

Challenge 3
"Do a vertical Takedown" - użyj rampy bądz czegos innego, co moze wybić Cię w powietrze i zaladować Takedowna na dachu rywala Wyzwanie wykonuja się w Race Road Rage albo Eliminator

Challenge 4
Zadanie dotyczy Revange Takedown w następującej postaci 1 revenge takedowns, 2 revenge takedowns i 3 ravange takedowns Zemsta czyli tytułowy człon następuje wtedy kiedy jeden, dwoch bądź trzech oponentów przyczyni się do naszej rozwałki (motyw widoczny na ekranie) Wtanczas prujemy za sprawcą tak długo az się odegramy w różnoraki sposób - za pomocą Traffica spychania na boki (jak w Road Raga) wjazdżania w tylni zderzak - nie ma znaczenia jak tego dokonamy, wazne żeby zemsta była słodka.

Challenge 5
Piąty challenge to "Takedown a special car" Wyzwania mozna dokonać wówczas, gdy Gracz zdobędzie szóstą rangę bowiem wtedy podczas wyścigów pojawiają się special cars A challenge polega na zaliczeniu Takedowna bezwzględnie na jednym ze specjalnych pojazdów

Challenge 6
Wyzwanie "Check X vehicles in Traffic Attack" X - to liczbe pojazdów do kasacji w szóstym challengau która w zaleznosci od miejscówki jest inna (większa/mniejsza) Zadanie polega na naparzaniu w cywili jadących w tym samym kierunku co my

Challenge 7
Siodmy challenge jest skierowany głownie do Crash Event - "Blow up X vehicles" X - jest liczbą pojazdów dotkniętych wybuchem, podczas uruchomienia Crashbreakera w naszym samochodzie Obowiązkowa jak najsilniejsza eksplozja!

Challenge 8
Ósma i zarazem ostatnie wyzwanie to " High score target $X" Gdzie X to liczba kasy na naszym liczniku ktora losnie zaleznie od chaosu panującego na drodze (czyt. maksimum uszkodzonych fur) Wyzwanie jest skierowane głównie do trybu Crash, gdzie na arenie ZAWSZE pojawia się pojazd z emblematam TARGET który niezwłocznie musimy zniszczyć PS Obok lista wszystkich Challenge Sheetow na każdej z dostępnych miejscówek.

Sunshine Keys
1) Zdobądz Triple Payback
2) Wygraj wyścig bez kraksy
3) Walnij Vertical Takedown
4) Zdobądz 2 Revenge Takedowns podczas wyścigu
5) Zdobądz Takedown na Special Car
6) Skasuj 100 pojazdów w Traffic Attack
7) Sprow aby 25 pojazdow wylecialo w powietrze
8) Nabij licznik na $3,000,000

Motor City
1) Zdobądz 4 Way Payback
2) Wygraj wyścig bez kraksy
3) Walnij Vertical Takedown
4) Zdobądz 3 Revenge Takedowns podczas wyścigu
5) Zdobądz Takedown na Special Car
6) Skasuj 50 pojazdow w Traffic Attack
7) Sprow aby 25 pojazdow wylecialo w powietrze
8) Nabij licznik na $10,000,000

Angel Valley
1) Zdobądz Double Payback
2) Wygraj wyścig bez kraksy
3) Walnij Vertical Takedown
4) Zdobądz 1 Revenge Takedowns podczas wyscigu
5) Zdobądz Takedown na Special Car
6) Skasuj 100 pojazdow w Traffic Attack
7) Sprow, aby 35 pojazdów wylecialo w powietrze
8) Nabij licznik na $15 000 000

Lune Peak
1) Zdobądz Triple Payback
2) Wygraj wyścig bez kraksy
3) Walnij Vertical Takedown
4) Zdobądz 2 Revenge Takedowns podczas wyścigu
5) Zdobądz Takedown na Special Car
6) Skasuj 30 pojazdow w Traffic Attack
7) Sprow, aby 25 pojazdow wylecialo w powietrze
8) Nabij licznik na $6,500,000

Eternal City
1) Zdobądz Double Payback
2) Wygraj wyscig bez kraksy
3) Walnij Vertical Takedown
4) Zdobądz 2 Revenge Takedowns w wyścigu
5) Zdobądz Takedown na Special Car
6) Skasuj 70 pojazdów w Traffic Attack
7) Sprow aby 15 pojazdow wylecialo w powietrze
8) Nabij licznik na $5,000,000

White Mauetain
1) Zdobądz Explosive Payback
2) Wygraj wyścig bez kraksy
3) Walnij Vertical Takedown
4) Zdobądz 1 Revenge Takedowns w wysagu
5) Zdobądz Takedown na Special Car
6) Skasuj 50 pojazdow w Traffic Attack
7) Sprow, aby 20 pojazdow wylecialo w powietrze
8) Nabij licznik na $10,000,000

Central Route
1) Zdobądz Explosive Payback
2) Wygraj wyścig bez kraksy
3) Walnij Vertical Takedown
4) Zdobądz 1 Revenge Takedowns w wyścigu
5) Zdobądz Takedown na Special Car
6) Skasuj 70 pojazdow w Traffic Attack
7) Sprow, aby 22 pojazdy wylecialy w powietrze
8) Nabij licznik na $8,000,000

Eastern Bay
1) Zdobądz 4 Way Payback
2) Wygraj wyscig bez stłuczki
3) Walnij Vertical Takedown
4) Zdobądz 3 Revenge Takedowns w wyścigu
5) Zdobądz Takedown na Special Car
6) Skasuj 90 pojazdów w Traffic Attack
7) Sprow aby 24 pojazdy wylecialy w powietrze
8) Nabij licznik na $6,500,000

THIS IS YOUR RANK!

Oto lista poszczegolnych rang ktore poprzez odpowiednią ilość występów na trasie zostaje nam nadana

Rank 1 - HARMLESS - na starcie
Rank 2 - UNSAFE - 20 występów
Rank 3 - RECKLESS - 24 występy
Rank 4 - OFFENSIVE - 28 występów
Rank 5 - FEARLESS - 34 występy
Rank 6 - DANGEROUS - 42 występy
Rank 7 - INSANE - 50 występów
Rank 8 - MANIAC - 58 występów
Rank 9 - ASSASSIN - 67 występów
Rank 10 - DOMINATOR - 77 występów
Rank 11 - ELITE - 148 występów





BONUSOWE FURY DO ODKRYCIA:


Black Elite Racer - zdobądź rangę Elite


Criterion GT - ukończ White Mountain Challenge Sheet


Custom Classic - ukończ Sunshine Keys Challenge Sheet


Dominator Assault - musisz posiadać save'a z Burnout 3, samochód odkryje się tylko w chwili, kiedy gra wykryje go podczas pierwszego uruchomienia i tworzenia profilu.


EA GT Racer - ukończ Central Route Challenge Sheet


Elmles Racer - ukończ Motor City Challenge Sheet


Euro Classic LM - ukończ Eternal City Challenge Sheet


Hot Rod - ukończ Lone Peak Challenge Sheet


Logitech World Racer - ukończ Rank 10 GP Race


Low Rider - ukończ Angel Valley Challenge Sheet


Madden Challenge Bus - gdy gra wykryje save z NFL 06


Nikon Special - ukończ Eastern Bay Challenge Sheet


Revenge Racer - ukończ grę na 100%

FAHRENHEIT



INFO - PANEL

platforma	PS2, Xbox
developer	Quantic Dream
gatunek	przygodowa
liczba graczy	1
czas gry	6-20 godzin
stopień trudności	średni
akcesoria	180 kB (PS2)
ocena w PSX EXTREME	9- (Koso)
ocena średnia*	84,8%PS2 85,1% Xbox

* na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (głównie www.gamerankings.com)

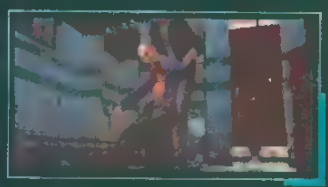
Fahrenheit to jedna z najbardziej oryginalnych i niezwykłych gier 2005 roku. Poprowadzona w filmowy sposób fabuła, nietypowe elementy gameplayu, zaadaptowane do aktualnych wymagań rozwiązania znane z klasycznych przygodówek, niebanalny scenariusz i mocno zaakcentowana nieliniowość - tak w skrócie można opisać najważniejsze cechy dzieła Quantic Dream. Grę warto ukończyć przynajmniej dwukrotnie, a jeśli umiejętnie pokierujesz poczynaniami bohaterów, możesz zmienić konsekwencje wielu wydarzeń. Naprawdę warto przeżyć tę zimę w Nowym Jorku, wierz mi... [koso]

ZANIM ZACZNIESZ GRAĆ:

- Opis powstał dla poziomu trudności Normal
- Opis jest nastawiony na to, by samopoczucie trójki bohaterów znajdowało się przez cały czas na najwyższym pułapie. Stąd pomijam interesujące elementy i sytuacje, które jednak negatywnie wpływają na poziom stresu.
- Jeśli nie zdecydujesz się ściśle trzymać opisu, konsekwencje niektórych sytuacji mogą być inne od tych, które tu przedstawiam. Polecam zresztą eksperymentować na własną rękę, a opisem wspomagać się wyłącznie w momentach, gdy zatniesz się gdzieś na dobre.
- W opisie podaję, kiedy pojawiają się tzw. sekwencje QTE, czyli testowanie refleksu poprzez wychylanie gałek analogowych w odpowiednich kierunkach lub wciskanie na przemian przycisków L i R. Bywa to trudne, ale trening czyni mistrza.
- Oprócz trzech końcowych zakończeń, w czasie gry również można doświadczyć kilku endingów - np. gdy samopoczucie spadnie do zera lub podczas scen sytuacyjnych, np. po popiciu lekarstwa alkoholem (w domu Lucasa). Warto poszukać innych na własną rękę.
- Podczas gry znajdujesz karty pełniące rolę bonusowych punktów, za które będziesz mógł zakupić liczne dodatki w sekcji bonusowej. Jest ich znacznie więcej niż potrzeba, by odkryć wszystko, więc nie powinieneś mieć problemów z ich odnalezieniem.
- Gdy nie możesz znaleźć jakiegoś przedmiotu lub kamera utrudnia Ci życie, przejdź na widok FPP i zlustruj w ten sposób pomieszczenie - bywa przydatne.

opis przejścia

THE MURDER (LUCAS)



Podejdź do ciała i zaciągnij je do łazienki wciskając na przemian L i R (+5). Weź stojącego pod oknem mopa i wyczyść podłogę ruszając prawą gałką (+5). Podnieś leżący obok pisuaru nóż, a Lucas go ukryje (+5). Podejdź do automatu wiszącego na ścianie obok drzwi - nie działa, ale spróbuj jeszcze raz, a po chwili Lucas wyjmie z niego monetę (+5). Obmyj się w umywalce po prawej (+5) i wyjdź z łazienki. Nie zagaduj do nikogo, podejdź do znajdującej się po drugiej stronie baru szafy grającej i włącz ją (+5). Usiądź przy swoim stoliku, zapłać rachunek, napij się wody (+5), przekąś coś (+5). Zwróć uwagę, że na stole znajduje się kawa. Możesz wykonać telefon, ale nie polecam tego (-5). Wyjdź z baru i udaj się do stacji metra przez schody znajdujące się na chodniku (+10). Jeśli policjant wszedł już do łazienki, możesz skorzystać z taksówki (również +10), mimo wszystko jednak polecam metro - później się dowiesz, dlaczego.

INVESTIGATION (CARLA, TYLER)

Wejdź do restauracji. Zapytaj policjanta o ofiarę (victim), świadków (witnesses), następnie o resztę rzeczy, które Cię interesują. Zmień na Tylera i zagadaj z gośćmi stojącymi przy barze (+5). Teraz jako Carla porozmawiaj z siedzącą przy stoliku kelnerką. Spytaj o nią (you), ofiarę (victim), resztę opcji dialogowych według uznania. Na końcu pocieszasz ją (cheer up), chyba że chcesz ją przycisnąć (insist). Po rozmowie udaj się za bar i nalej sobie kawy (+5), teraz zmień na Tylera, zagadaj raz jeszcze z kolesiami przy barze (+5) i również wypij filiżankę małej mocnej (+5). Podejdź do stolika, przy którym siedział Lucas i zauważ, że znajdującej się na nim kawy nie ma wyszczególnionej na rachunku. Jako Carla zwróć uwagę, że na stole brakuje noża, a następnie zauważ pod stołem "Burzę" („The Tempest") Szekspira (+10). Teraz spójrz na siedzenie i znajdujące się na nim ślady krwi.

Jako Tyler skorzystaj z telefonu (+5), a następnie wejdź do łazienki. Narzędzie zbrodni jest ukryte w losowo wybranym miejscu - w śmietniku, jednej z kabin lub w okolicy okna. Jeśli nie możesz go odnaleźć, po prostu zmień postać i spróbuj raz jeszcze (+10). Poinformuj Garretta o znalezisku. Jako Carla sprawdź telefon - kobieta zleci Frankowi sprawdzenie rozmów (+5). Wróć do łazienki, zwróć uwagę na upapranego krwią mopa, wejdź do pierwszej kabiny i zauważ znajdujące się na posadzce ósemki (+5). Obejrzyj ciało, następnie wyjdź z kibla i zagadaj do partnera w celu opuszczenia knajpy. Od strony podwórza również znajduje się kilka tropów, m.in. ślady na śniegu. Jeśli chcesz sobie pozwolić na stratę 10 pkt samopoczucia, zagadaj do bezdomnego. Jako Carla podbiegnij do miejsca, gdzie stoi taksówka (+5), a następnie wsiądź do swojego auta, by zakończyć rozdział.

THE DAY AFTER (LUCAS)

Budzisz się w mieszkaniu Lucasa. Wszystkie poniższe czynności staraj się wykonywać względnie szybko. Weź z biurka lekarstwo (+10), spójrz na książkę ("Tako rzecze Zaratustra") i przykryj brudną pościel narzutą (+5). Wyjdź z pokoju. Dzwoni Marcus, brat Lucasa - odbierz telefon (+5), a następnie odsłuchaj wiadomość od Tiffany na sekretarce. Podnieś leżącą przy filarze nieopodal zakrwawioną bluzę i wejdź do łazienki (zaraz obok, w rogu pokoju). Wrzuć fachy do pralki (+5) i z szafki nad umywalką wyjmij bandaż (+10). Po tym, jak zobaczysz trupa (-20), weź prysznic, załatw się (+5) i wróć do sypialni. Otwórz szafę i ubierz się. Teraz do drzwi powinien zapukać policjant - jeśli poradzisz sobie z grą rytmiczną, Lucas zobaczy, gdzie znajdują się obciążające go dowody. Ale jako że już się z nimi uporaliśmy, nic Ci nie grozi (ale uważaj na czas odmierzany przez widniejący na górze pasek). Weź klucz ze stołu (z tego zaraz obok kuchni) i otwórz drzwi wejściowe. Musisz pilnować, by wskaźnik podejrzenia policjanta nie wzrósł - przyznaj się do hałasów (it was me) i zgódź się na to, by do Ciebie zajrzał. Gość trochę powęszy i wyjdzie (+10). Teraz włącz muzykę (+5), napij się wody (+5) i mleka z lodówki (+5), po czym wyjdź z mieszkania. Masz teraz dwa rozdziały do wyboru, zacznij od Lucasa.

CONFESSION (LUCAS)

Biegnij przed siebie i podejdź do gościa przypatrującego się posągowi (+10). Pogadaj z nim i przyjmij prezent w postaci krzyża, a otrzymasz dodatkowe życie. Po scence biegnij przed siebie, wskocz do stawu, podpłyń do dziecka (mashowanie L i R), podnieś go i płyń do góry. Gdy go wyciągniesz, podejdź do niego i zrób mu masaż serca - wychylaj gałkę w dół po tym, jak Lucas doliczy do 3. Uratowałeś dzieciaka (+20), a policjant, choć Cię pozna, pozwoli Ci odejść.

POLICE WORK (CARLA, TYLER)



Wejdź po schodach w drzwi po prawej i biegnij przed siebie, prosto do drzwi swojego biura (po drodze zepsuje Ci humor pajac Jeffrey). W środku napij się wody (+5), a następnie zadzwoń do Tylera, zanim znów wskaźnik stresu poleci w dół. Sprawdź komputer - mail o Kirstenie to znów -5, ale warto, byś zakodował sobie to imię w pamięci już teraz. Przeszukanie bazy danych niewiele pomoże. Przełącz się na Tylera. Wstań z fotela, spójrz na Sam (+5) i zagadaj do niej (+20 - zaraz potem akcja wróci do Carli, ale szybko przenieś się z powrotem do Tylera, który najwyraźniej nie ma ochoty iść do pracy:). Wykonaj jeszcze jeden telefon Carli. Przełącz się na Tylera (-10), spójrz w lustro (+5), załatw się (+5), weź prysznic (+5), następnie otwórz szafę i ubierz się w coś. Włącz muzykę (+5) i napij się wody, a nawiąże się rozmowa z Sam. Wykaż się zrozumieniem (tender) i nie atakuj po tym, jak zaproponuje wyjazd na Florydę. Ubierz kurtkę i pocałuj dziewczę na "do widzenia" (+10), a następnie wyjdź. Udaj się do swojego gabinetu. Zaczepi Cię Jeffrey (+5) i przypomni o przegranej w zakładzie. Spróbuj się wykpić (friendship), a następnie zaproponuj układ (proposition). Wejdź do biura. Powieś płaszcz, napij się wody (+5) i pobaw się piłką do kosza (+5), po czym wyjdź i podejdź do znajdującego się nieopodal biurka Garretta, przy którym czeka już Carla. Poznasz wiele faktów na temat zabójstwa - krew w kabinie nie należała do ofiary, lecz prawdopodobnie do zabójcy, a odciski palców na nożu pokrywają się z tymi znalezionymi przy stoliku.

ALTERNATE REALITY (LUCAS)

Umyj twarz (+5) i udaj się do pomieszczenia w lewym górnym rogu, zaznaczonego na mapce czerwonym punktem. Usiądź przy swoim biurku. Odpowiednio pomachaj gałkami (-5 tak czy siak), sprawdź szuflady (w jednej z nich znajdziesz życie, w drugiej wspólne zdjęcie z Tiffany - nie oglądaj go, -5), a potem postukaj na klawiaturze. Czeka Cię początek schizy (-20). Raz jeszcze spróbuj pobawić się komputerem, a następnie odbierz telefon. Dzwoni Tiffany - zgódź się, by wpadła do Ciebie (+10). Kolejna gierka, po której wspólnik Lucasa odbierze telefon. Wyjdź z pokoju i idź do boksu zaznaczonego czerwonym punktem. Po naprawieniu usterki czeka Cię seria stresujących zmagań z analogami.

i wciskaniem L/R. Postaraj się stracić co najwyżej 2 życia. Koniec końców odkniesz się (-20).

TYLER & KATE (TYLER)

Wraz z kelnerką z Doc's Diner stworzysz portret pamięciowy zabójcy. To, czy stworzysz gościa przypominającego Lucasa, zależy od Ciebie - ja polecam jednak pójść w drugą stronę i zmylić tropy. W późniejszej części opisu zaznaczę konsekwencje tej czynności.

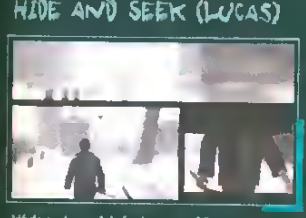
RECONSTRUCTION (CARLA)

Asystujesz w sekcji zwłok Johna Winstona. Przed Tobą próby na refleks - udana to +10, nieudana -10. Zaliczaj je, a poznasz kolejne szczegóły dotyczące zabójstwa. Po raz kolejny usłyszysz też nazwisko Kirsten - okazuje się, że w tej sprawie zabójca również zamordował ofiarę poprzez odcięcie trzech głównych arterii prowadzących do serca...

LOST LOVE (LUCAS)

W telewizji mówią o tajemniczym mężczyźnie, który uratował życie tonącemu chłopakowi. Włącz wieżę (+5), zagraj coś na gitarze (uprzednio włączając wzmacniacz) nie robiąc więcej niż trzech błędów (+10), obij worek bokserki na tych samych zasadach, napij się mleka (+5) i załatw swoje potrzeby w łazience (+5). Udaj się do sypialni, weź tabletkę (+10), a następnie połóż się i zaśnij (+10). Obudzi Cię dzwonek do drzwi - to Tiffany, idź jej otworzyć. Gdy usiądzie na sofie, spytaj co u niej (news) i zaproponuj drinka (glass). Wyjmij z szafki w kuchni gin i nalej do szklanki, po czym zanieś dziewczynie (+5). Poprosi Cię o przyniesienie rzeczy - jedno pudło leży na lewo od stolika z telefonem, drugie jest w rogu sypialni. Gdy Tiffany do Ciebie zagada, uchyl rąbka tajemnicy (sincere, +5), a następnie uderz w czułą nutę (sentimental, +5). Spytaj, czy z kimś jest (alone), a następnie zagraj na gitarze nie robiąc więcej niż trzech błędów (+10). Pocałuj ją teraz (kiss) - pora na mały numerek (+30)! Pchaj ile wlezie. W nocy obudzisz się - możesz położyć się i zasnąć raz jeszcze lub pochodzić po chacie, co będzie Cię jednak kosztować -20 pkt. Jeśli wybierzesz drugi wariant, włącz telewizor, a następnie podejdź do frontowych drzwi..

HIDE AND SEEK (LUCAS)



Idź do grobu rodziców Lucasa i Marcusa - spotkasz przy nim brata. Połóż kwiaty przy nagrobku, a weźmiesz udział w retrospekcji bohatera. Przejdź pomyślnie mini-grę, a zobaczysz, jak dostać się do punktu oznaczonego na mapie czerwonym "iksem". Na początek idź w prawy dolny róg pierwszego placu i przejdź po siatce maskującej na drugą stronę za pomocą wychyleń gałki. Przemknij pod płotem w lewo, poczekaj aż przejdzie strażnik i ruszaj na północ. Trzymaj się prawej strony i dojdź do kamienia - z jego północnej strony znajduje się dziura w płocie, z której skorzystaj (mniej więcej na poziomie wysuniętego najbardziej na północ budynku, patrząc na mapę). Ukryj się za drugą sterą skrzyń z prawej, tą naprzeciwko drugiego hangaru. Przed nią stoi strażnik. Rusz się dopiero wtedy, gdy przestrzeń między nim a Tobą zasłoni jadąca ciężarówka - idź cały czas schowany za nią w prawo, a gdy znajdziesz się poza polem widzenia strażnika, odbij i idź do czerwonego "iksa". W środku spotkasz Marcusa. Teraz odnajdź trzech pozostałych szczeniaków.

Jeden znajduje się na górze (spójrz za deski z lewej strony), drugi jest w szkielecie kokpitu po prawej (zajrzyj doń od północnej strony) - postrasz go mama, a wyjdzie. Trzeci znajduje się przy pudłach na drugim końcu hali. Jeśli nie uratujesz wszystkich, nic się nie stanie - ważne, byś sam na końcu udał się do dziury w ścianie.

FRIENDLY COMBAT (TYLER, CARLA)

Przeprowadź rozgrzewkę każdą z postaci, wykonując dwie serie ćwiczeń na dowolnym urządzeniu (+10). Napij się wody (+5) i wejdź na ring. Zwycięska walka to +20 dla postaci, którą walczyłeś. Kolejnej walki nie ma sensu toczyć, gdyż nic już nie uzyskasz.

DEBRIEFING (CARLA)

Podczas rozmowy z przełożonym uznaj zabójstwo za jakiś rytuał i wyraź opinię, że morderca uderzy raz jeszcze. Zejdziesz do archiwum. Carla cierpi na klaustrofobię, dlatego cały czas będziesz musiał kontrolować jej oddech poprzez trzymanie wskaźnik na środku skali (gdy tylko się przesunie, naprowadź go wciskając L/R). Włącz światło i wejdź do środka. Przesuń pokrętło z prawej, w kolejnym rzędzie pokrętło z lewej, a następnie z prawej. Jesteś przy terminalu. Odwróć się w prawo i przesuń regał z lewej. Teraz przejdź kawałek do przodu i przekręć pokrętło z lewej strony drugiego rzędu. Wróć do poprzedniego rzędu (przy terminalu, ponownie przekręć pokrętło z prawej), a następnie przesuń pokrętło z prawej. W drugim rzędzie uczyń to samo. Wejdź między regały (dla pewności: 1990-2000), zabierz kasetę, po czym spróbuj ją sprawdzić w terminalu. Niestety, nie ma zasilania. Idź do regałów z lewej strony. W drugim rzędzie przesuń pokrętło z prawej, a następnie to z lewej - za odsłoniętym w ten sposób regałem znajduje się dźwignia. Przestaw ją i wróć do terminalu - teraz już bez problemów uruchomisz kasetę (+20). Znajdziesz nazwisko detektywa, który prowadził sprawę dotyczącą Kirstena - gość nazywa się Robert Mitchell.

DEBRIEFING (TYLER)

Podejdź do bibliotekarza i przeszkodź mu (insist). Przejdź dalej, wybierz dowolne odpowiedzi i idź w kierunku schodów, a gość zawróci Tylera i zleci mu małe zadanie. Podejdź do oświetlonej szafki pod schodami i rzuć okiem na książkę - to "Cave na Cadas", autorem jest De Gruttola. Teraz rzuć okiem na drugą książkę, "Burzę" ("The Tempest") Szekspira, którą znalazłeś w restauracji. W górnym rogu kartki tuż za stroną tytułową znajdziesz zapisek wykonany ołówkiem. Zamknij książkę, a wówczas wypadnie z niej świstek papieru. Podnieś go (+20) - to jakiś firmowy bruilon z wieloma liczbami. Wejdź po schodach i sprawdź katalog na stolku na prawo od drzwi. Obok De Gruttoli widnieje numer "1796". Teraz zejdź i podejdź do stanowiska obok bibliotekarza - numer "1796" skieruje Cię na trzecie piętro, a pierwsza litera nazwiska do przedziału zaznaczonego białym kolorem. Pobiegnij więc na najwyższy poziom antykwariatu i wyjmij książkę z regałów, nad którymi migają białe lampki. Zanieś znalezisko Chińczykowi (+10), zapytaj o co chcesz i wyjdź.

AGATHA (LUCAS)

Podejdź do drzwi po lewej, zadzwoń, a następnie wejdź do środka. Otwórz drzwi na końcu korytarza, pooglądaj znajdujące się tu przedmioty, a potem wejdź do kolejnego pomieszczenia. Zapytaj o co chcesz. Weź za stolika nocnego krzyż (dodatkowe życie), a następnie zaprowadź Agathę (pchając jej wózek) do korytarza i drzwi po lewej, do pomieszczenia z krukami. W rozmowie wybieraj dowolne odpowiedzi. Agatha poprosi Cię o nakarmienie ptaków. Wyjmij karmę z dolnej szuflady w szafce, a następnie nasyp zarcie do trzech klatek i ponownie zagadaj do kobiety. Zaprowadź ją do stolika w pokoju na końcu korytarza. Teraz idź do kuchni (drzwi naprzeciw pokoju z krukami) i zabierz ze stolika zapałki. Wróć do pokoju z Agathą i wyjmij świece z szafki stojącej przy drzwiach (góra szuflada). Umieść świece na trzech świecznikach i zapal je. Następnie wyłącz światło (przełącznik jest przy drzwiach), zasuń zasłony i usiądź na krześle. Teraz zobaczysz, co naprawdę stało się w Doc's Diner, musisz tylko umiejętnie wychylać gałki (+20).

DOUBLE OR QUITS (TYLER)

Mała odskocznia - realizacja zakładu z Jeffreyem. Wygrasz z nim mecz do 10 - za zdobycie kilku punktów pod rząd samopoczucie wzrośnie Ci +5, a zwycięstwo to +20.

QUESTIONS & BULLETS (CARLA)

Zagadaj do sierżanta Mitchella (drugi box od końca). Za chwilę trochę sobie postrzelasz - oszczędzaj niewinnych (to ci biali z rękami uniesionymi do góry) i przeładuj, gdy chwilowo na ekranie nie będzie celów. Każdy celny strzał dodaje Ci trochę czasu. Zależnie od wyników Twoje samopoczucie wzrośnie lub zmaleje. Potem popytaj o to, co Cię interesuje. Jeszcze jedna seria strzałów, kolejna seria pytań (pełna dowolność) i koniec rozdziału.

THE STORM (LUCAS, MARKUS)

Odbierz telefon i przygotuj się na machanie gałkami i wciskanie L/R. Jedna z najbardziej emocjonujących sekwencji w grze! Zaraz po niej przejmiesz kontrolę nad Markusem. Podbiegnij do pierwszych drzwi z prawej i zadzwoń. Naciskaj L i R żeby wyważyć drzwi, pobiegnij na balkon i uratuj brata (+10).

DARK OMEN (CARLA, TYLER)

Przejdź przez sypialnię do pokoju dziennego i odbierz telefon (stoi na szafce koło drzwi). Wróć do sypialni, otwórz szafę i ubierz się. Zmień na Tylera. Podnieś z biurka skrawek papieru i przefaksuj go do Carli (+5), a potem odłóż z powrotem na biurko. Jako Carla odbierz faks (stoi przy komputerze). Teraz usiądź przy komputerze i sprawdź zakładkę "world" na stronach internetowych - dziewczyna skojarzy, skąd może pochodzić świstek (+10). Wstań i zadzwoń do Tylera. W międzyczasie (może to nastąpić wcześniej) do drzwi zadzwoni Tommy, przyjaciel Carli. Otwórz mu (+5) - opisane wcześniej czynności możesz wykonać później, po jego wyjściu. Gość przyniósł wino, skombinuj więc kieliszki - są w jednej z szafek w kuchni. Przynieś szkło i usiądź na krześle. Po toaście (+5) zapytaj co u niego (Tommy; +5) i zauważ zmianę (difference), potem rozwiń temat dotyczący Carli (-5) lub jej pracy (-5). Tommy powróży Ci z tarota. Przełóż i potasuj karty. Nie ma znaczenia, które będziesz wybierał, układ będzie taki sam i na końcu stracisz 30 punktów z samopoczucia. Na odchodnym dowiesz się od Tommy'ego, że papiery firmowe są oznaczone wodoodpornym znakiem (+20). Powiadom Tylera przez telefon o tym fakcie. Poprawi jeszcze humor Carli (załatw się w toalecie +5, pooglądaj TV +5, połóż się na łóżku +10), po czym przełącz na Tylera. Działaj szybko, bo gdy zacznie zlewać, samopoczucie poleci mu na łeb, na szyję. Usiądź przy komputerze, zapal lampkę, podnieś skrawek papieru - teraz przesuń źródło światła pod prawą stronę świstka, a zobaczysz znaki wodne (+10). Zgódź się, żeby Carla poszła do banku (choć generalnie nie ma znaczenia, kim się tam udasz).

FACE OFF (LUCAS, CARLA/TYLER)

Wstań. Weź leżącą po prawej stronie biurka kartkę (jej fragment mają detektywi) oraz książkę Szekspira z biurka po lewej. Gdy Carla/Tyler wejdzie do biura, będziesz odpowiadał na kolejne pytania, między którymi czeka Cię machanie gałkami. Sprawa wygląda tak, że poprawne zaliczenie sekwencji pozwoli Ci czytać w umyśle rozmówcy, ale też będziesz tracił punkty samopoczucia z powodu pojawiającej się wizji robactwa. Przyznaj, że papiery pochodzą z banku (truth), że można ustalić skład dokładnie (truth), uchyl się od odpowiedzi na kolejne pytanie (dodge). Gdy otrzymasz portret pamięciowy, zażartuj (joke). W tym momencie ma znaczenie, czy swoim portretem mocno zbliżyłeś się do rzeczywistości. Gdy Carla/Tyler zapyta o wczorajsze wydarzenie w banku, wyjaśnij (illness). Skłam dopiero przy pytaniu o bandaże (lie). Na pytanie o brata powiedz prawdę (truth), podobnie jak na kwestię o dostęp do papieru firmowego. W końcu padnie pytanie, gdzie Lucas był w nocy 26 stycznia, uniknij odpowiedzi (dodge). Gdy Lucas pójdzie do łazienki, jako Tyler przeszukaj biurko - weź z szuflady po prawej stronie biurka pióro (+5), a w szufladzie po lewej znajdź książkę Szekspira (+5). Możesz jeszcze rzucić okiem na zdjęcia braci (inicjały MK znalazłeś w książce z restauracji). Po chwili wróci Lucas.

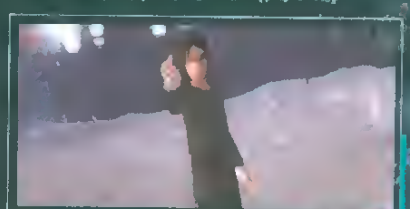
BACK TO AGATHA (LUCAS)

Zaraz na wstępie samopoczucie wzrośnie Ci o 20 punktów. Gdy tylko wejdziesz do salonu, zobaczysz otwarte okno i Agathę leżącą na podłodze. Nie podchodź i nie sprawdzaj, czy żyje, bo stracisz 30 pkt - wierz mi, jest martwa;). Na drodze do jej domu jest już policja. Pobiegnij do pokoju z krukami, z dolnej szuflady wyjmij torebkę ziaren. Lucas znajdzie w środku klucz, użyj go do otwarcia dużej klatki. W środku znajdziesz fragment gazety z 1928 roku (+10). Wróć do salonu i ucieknij przez okno (escape).

HAPPY ANNIVERSARY (TYLER, CARLA)

Włącz piecyk, wyjmij szampana z lodówki i nalej go do kieliszków. Włącz muzykę, gdy poprosi Cię o to Sam. Zatańcz z nią (+30). Tymczasem Carla pracuje. W tym rozdziale doświadczysz konsekwencji wszystkich czynności, które wykonałeś podczas śledztwa. Weź książkę znalezioną w restauracji (examine, memorize) i spróbuj ją skojarzyć (link) z książką znalezioną w biurze Lucasa. Drugim tropem będzie porównanie odcisków palców z noża z odciskami znalezionymi na długopisie Kane'a (Garrett wysłał Ci je mailem). W międzyczasie odwiedzi Cię jeszcze Martin i przyzna, że widział, jak podejrzany uratował dziecko w parku, ale nie miał serca go zatrzymać. Dwa znalezione powiązania wystarczą (+20; gdyby Carla zrobiła się zmęczona, popraw jej samopoczucie zabawą yo-yo i kubkiem wody, obie czynności za +5). Dodatkowo - jeśli nie kierowałeś się dokładnie moim opisem - wiszący na ścianie portret pamięciowy możesz skojarzyć z leżącą na biurku Carli listą zatrudnionych w firmie pracowników (nawet jeśli podobieństwo wynosi 50-75%), świstek papieru (zakładka do książki) z resztą dokumentu znalezionego w biurze Lucasa, spis kursów taksówek z adresem mieszkania Kane'a, a zdjęcie Lucasa akt możesz pokazać Martinowi (siedzącemu w pomieszczeniu z biurkami). Słowem - pole do kombinowania przy kolejnym przechodzeniu gry. Zadzwoń do Tylera, a po przełączeniu na murzyna odbierz telefon (-20).

BLOODY WASHING (LUCAS)



Lucas ma kolejną wizję.

CONFONTATION (CARLA, LUCAS)

Carla udaje się do mieszkania Lucasa (+30). Wejdź do środka, sprawdź sypialnię, potem łazienkę - Kane'a nie ma w domu (-20). Teraz się przełączysz właśnie na niego i nadząc sobie z kolejnymi sekwencjami na refleks będziesz musiał umknąć policji.

CAPTAIN JONES IS REALLY UPSET (CARLA/TYLER)

Nieważne, kim będziesz odpowiadał na pytania, każda próba wyjaśnień to -5 samopoczucia - niech Carla i Tyler odpowiadają na zmianę, by strata rozłożyła się w miarę równo.

FALLEN ANGELS (LUCAS)

Wstań i porozmawiaj z.. Agathą (opcje dialogowe wybieraj według uznania, poznasz wiele ciekawych faktów). Po pojedynku z aniołami (gałki i L/R w ruch) porozmawiasz z Mercusem - wybierz co chcesz, tylko nie "give up". Na końcu możesz wybrać, czyje myśli chcesz usłyszeć - polecam księdza.

SOAP, BLOOD & CLUES (CARLA, TYLER)

Gdy Tyler wejdzie do pralni, wypytaj Garretta o sprawę, a potem również wejdź do środka. Sprawdź pierwsze ciało, z nożem w oku, i zauważ, że ofiara ma na ręce wycięty symbol węża (+5). Teraz zauważ krwawe ślady butów tuż obok. Przyjrzyj się drugiej ofierze, a następnie w rogu pralni (obok Tylera) sprawdź skrzynkę z narzędziami i kolejne krwawe ślady (dwukrotnie +5). Zmień na Tylera. Spójrz na zamek, potem na ofiarę z nożem (+5) i tą drugą (+5). Obczaj telefon (+5) i pralkę (jedne z tych stojących pośrodku). Zagadaj do Carli i opuśćcie miejsce zbrodni.

THE FUGITIVE (LUCAS)

Idź przed siebie i w prawo. Tuż przed wejściem do budynku, gdzie mieszka Tiffany, Lucas będzie miał wizję. Zawróć i odbij w wąskie przejście w lewo. Przejdź przez płot, później przez drugi i przemknij powoli pod znajdujący się naprzeciwko mur trzymając się ściany po prawej. Wejdź na rynnę (postaraj się nie spaść. -10) i przejdź po gzymsie - spacer będą Ci urozmaicać sekwencje z analogami. Zejdź po rynnie z drugiej strony i przejdź przez płot. Nie otwieraj okna ręcznie, lecz podnieś cegłę leżącą nieopodal, wybij szybę i dostań się do środka w ten sposób. Połóż się na łóżku (+10), a po szybkiej próbie na refleks przejdź do salonu. Pooglądaj telewizor - po informacji o zabójstwie w pralni dowiesz się czegoś o cywilizacji Majów (+10), ta wiedza wkrótce Ci się przyda. Nie odsłuchuj wiadomości na sekretarce (-20), dowiedziałbyś się tylko, że policja prosiła Tiffany o współpracę. Otwórz szafkę nad zlewem i zjedz co nieco (+5). Wyżerka czeka też w lodówce (+5), razem z mlekiem (+5). Gdy podbiegniesz do drzwi wejściowych, włączy się scenka z Tiffany (+10), po której będziesz miał niewiele czasu, by schować się przed policją. Najpierw pobiegnij do łazienki, weź dodatkowe życie (jest obok umywalki), ale nie chowaj się pod prysznicem, tylko w szafie na ubrania w salonie (miejscówek jest kilka, ale ja polecam właśnie tę) i zostań tam (stay). Umiejętnie wychylaj gałki, a Tyler nie znajdzie Lucasa (+10).

JANOS (CARLA)

Idź przed siebie i skręć przy ostatnim rozwidleniu - tam znajduje się cela Janosa. Przyjrzyj się ścianom i zacznij rozmowę. Zapytaj o Kirstena (Kirsten), powiedz, że Janos nie jest szaleńcem (not crazy; +10); raz jeszcze zagadnij o Kirstena (Kirsten), dalej wybieraj "who", "other murders" i "link". Wyjdź z celi. Wysiądzie zasilanie (-20) - musisz doprowadzić Carlę do wyjścia, cały czas kontrolując jej oddech (naciskając L i R). Idź przed siebie. Gdy dziewczyna zauważy pierwszego kolesia, zatrzymaj się i nie oddychaj. Gdy przejdzie, od razu skręć w korytarz w lewo. Po chwili ujrzysz kolejnego więźnia - nie zauważy Cię, jeśli nie będziesz się poruszał ani oddychał. Po chwili światło się włączy, biegnij prosto przed siebie, do szklanych drzwi, które w ostatniej chwili otworzy Barney.

MEETING KURIAKIN (LUCAS)



Zagadaj do profesora. Nieważne, jak będziesz odpowiadał, poziom podejrzenia wzrośnie. Podejdź za profesorem do dwugłowego węża. Pytaj o "thoughts", "other-world", "oracles" i po chwili podejdź do drugiego dzieła sztuki. Teraz wybierz "oracle kills" i "executor". Gdy spyta o Twoją prawdziwą tożsamość, powiedz prawdę (truth) i pokaż ręce (show forearms). Profesor zadeklaruje pomoc (+20). Wyjdź za nim wyjściem ewakuacyjnym - teraz czeka Cię zabawa w manipulowanie analogami. Uratujesz niestety tylko siebie (-20).

MAYAN SECRETS (LUCAS)

Wypytaj gościa imieniem Oracle o interesujące Cię rzeczy (zwłaszcza o Chromę). Po chwili czeka Cię ucieczka przez dżunglę (analogi).

THE CLAN (LUCAS)

Lucas ma wizję Oracle'a tłumaczącego się przed Orange Clanem. Zaliczaj podawane kombinacje, a dowiesz się wielu ciekawych rzeczy.

DANGER & UBIQUITY (LUCAS, CARLA, MARKUS)

Rewelacyjnie skonstruowany rozdział! Lucas widzi, że Oracle jest w kościele Markusa (-10), tymczasem na tropie Kane'a są już Carla (+30) i Tyler. Wstań z łóżka i wykonaj telefon, jako Markus idź do odebrać (telephone). W rozmowie wybierz "no time", po czym zaklucz drzwi i znów podnieś słuchawkę (Lucas +30). Tymczasem detektywi są już pod drzwiami pokoju 369, otwórz je.. Hmmm) Właściwe drzwi są na końcu korytarza, obok wyjście ewakuacyjnego. Lucasa nie ma już jednak w środku (Carla -30). Gdy detektywi pójdą (Lucas +20), odbierz telefon - to Tiffany (-20).

FATE ON RUSSIAN HILLS (LUCAS)

Jeśli pójdziesz na skraj parku w prawo, znajdziesz dodatkowe życie. By uratować Tiffany, idź od bramy przed siebie do pomieszczenia kontrolnego kolejki - wejdź do środka i przestaw dźwignię, po czym zapakuj się do wagonika i rusz. Po przejażdżce wejdź na przęsło i balansuj na nim, wciskając na przemian L i R (coś jak manuale w serii Tony Hawk). Uwolnij Tiffany (+20). Pojawi się jednak Oracle, a w konsekwencji kolejnych wydarzeń samopoczucie Lucasa spadnie do 0.

CHILD'S PLAY (LUCAS, MARKUS)

Wstań z łóżka, obudź Markusa i wyjdź przez okno. Bracia Kane pobawią się teraz w skradankę. Marszrutę masz naszkicowaną na maple, trzymaj się jej. Przemknij w prawo (trzymając się ściany domu), gdy światło będzie padało na okolice muru z lewej. Teraz idź po ekosie, unikając świateł, między glaz a podstawę strażnicy przy murze. Teraz możesz spokojnie podejść do ostatniego budynku w tym rzędzie (trzeci od prawej, patrząc na mapkę). Bracie spostrzegą, że nadchodzi strażnik - obejdź więc dom z prawej strony i schowaj się za jeepem (uwaga na Markusa, kretyn potrafi się zablokować przed autem). Gdy strażnik zniknie, obejdź budynek od lewej strony - przy schodach bracia zauważą kolejnego strażnika. Cofnij się kawałek - przy południowej stronie domu leży hałda, podnieś z niej kamień i rzuć, by odwrócić uwagę patrolu. Możesz teraz przełączyć się na Markusa, w każdym razie obu braci musisz doprowadzić do pierwszego z czerwonych "iksów" na maple (gdy wejdziesz w okolice drugiego szeregu domów, Kane'owie znów będą się poruszać razem). Gdy już tam dojdziesz, chłopaki stwierdzą, że trzeba będzie wejść na słup. Jako Markus obejdź budynek od południa i kopnij stojący przy jego wschodniej ścianie śmietnik. To stworzy okazję Lucasowi - dostań się na słup, a potem przesuwaj się w lewo, gdy światła będą się przesuwały w głąb ekranu. Gdy zejdziesz, droga do celu będzie już dość prosta - omiń światła i dostań się do drzwi magazynu, które otwórz. Przejdź do głównego pomieszczenia...

CHECKMATE! (LUCAS)

Ponowna "spowiedź" przed Orange Clanem.

THE PACT (CARLA)

Idź przed siebie i odnajdź grób Tiffany (trzecia odnoga w prawo), sprawdź leżący na nim wieniec. Zaufaj Lucasowi (trusting, +5). Jako Kane możesz czytać myśli dziewczyny, jeśli powtórzysz podaną kombinację. Resztę dyskusji przeprowadź według uznania, pod koniec wybierz "help", a zawarte porozumienie podniesie samopoczucie obu postaci.

JADE (LUCAS)

Wciskaj poprawnie przyciski, Lucas zobaczy oczyma Oracle'a, gdzie należy szukać dziewczynki.

FROZEN TO THE BONE (CARLA/TYLER)



Opowiedz Tylerowi o Lucasie (admit; +10). Za chwilę staniesz przed wyborem, czy wyjechać wraz z Sam na Florydę, czy pozostać w Nowym Jorku. Rzucenie pracy to w policji to +20, rzucenie Sam -85, tak naprawdę jednak wybór nie ma kompletnie żadnego znaczenia - Tylera nie zobaczysz już do końca gry. Niezależnie od tego, co postanowiłeś, podejdź do Carli i zagadaj.

WHERE IS JADE? (LUCAS)

Wysiądź z auta i wejdź do sierocińca. Indigo Child znajduje się za ostatnimi drzwi po lewej (+10). Gdy wyjdziesz z pokoju, będzie już na Ciebie czekał Oracle. Gdy ruszy do Ciebie, wybiegnij wyjściem ewakuacyjnym (to z czerwoną lampką). Tak czy siak będziesz się teraz musiał zmierzyć z zakapturzonym przeciwnikiem - tradycyjnie wykaż się refleksem wychylając analogi oraz mashując L i R. Potem czeka Cię jeszcze ucieczka przez policyjnymi śmigłowcami i wreszcie spotkanie z Agathą... Czy aby na pewno? Nie oddawaj dziecka (refuse; +10) i wytrzymaj "przyciąganie".

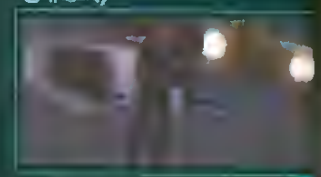
BOGART (LUCAS, CARLA)

Jeśli uważnie penetrowałeś kolejne lokacje, na pewno zwróciłeś uwagę na licznych bezdomnych. Gdybyś zainteresował się nimi wcześniej, niepotrzebnie spadałby Ci wskaźnik samopoczucia, tymczasem teraz okazują się niezwykle pomocni. Idź przed siebie i wejdź do windy. Po rozmowie z Carlą podejdź do ogniska - spotkasz brata (+10). Podejdź do kolesia siedzącego na ławce i usiądź obok niego. Wypytaj o wszystko, co Cię interesuje. Gdy Lucas pójdzie odpocząć, idź na koniec tunelu i obejrzyj radio. Potrzebujesz baterii i anteny. W wagonie tuż obok znajduje się latarka, z której dziewczyna wyjmie baterie. W wejściu obok jest dodatkowe życie. Fragment metalu mogący służyć jako antena znajduje się na początku platformy, na beczce stojącej przy pierwszym wagonie. Umieść oba elementy w radiu i włącz je. Wieści są skrajnie pesymistyczne (-5). Ogrzej się przy ognisku (+10), po czym wejdź do pierwszego wagonu i połóż się obok Lucasa. Będzie dość sympatycznie (Carla +20, Lucas +10).

REVELATION (LUCAS)

Wstań z łóżka, otwórz jedne drzwi i przyłóż ucho do następnych.

FINAL COUNTDOWN (LUCAS, EWENTUALNIE CARLA)



Przedostań się do wejścia (L/R) i przejdź do głównej hali. Zmierzysz się z Orange Clanem, a następnie Purple Clanem. To, co zrobisz, zależy na zakończeniu, które obejrzysz.

ZAKOŃCZENIA:

DOBRE

Wygraj z Oracle'em, poprawnie wykonując kombinacje i wciskając L i R podczas "ładowania". Potem powstrzymaj trzech żołnierzy, a zjawi się AI. Pokonaj go, podnieś Jade i zanieś ją do źródła Chromy. Obejrzyj pozytywne zakończenie.

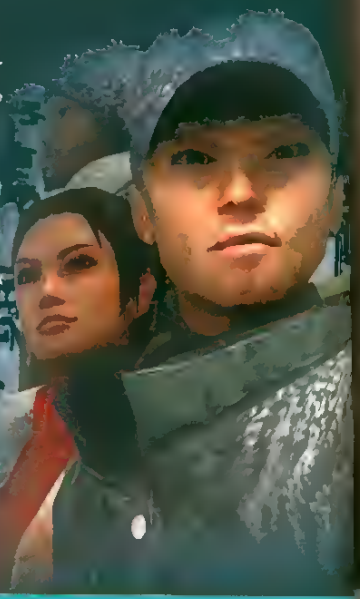
NEUTRALNE

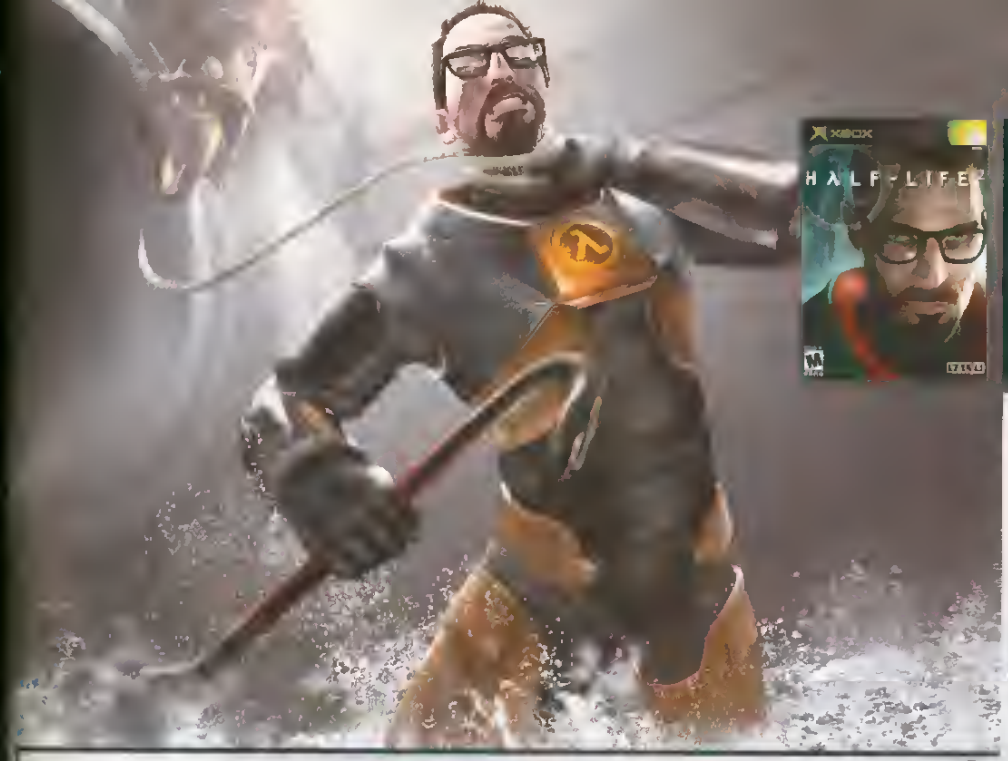
Przegraj pojedynek z Oracle'em. Przedostań się Carlą do bazy i tu również ulegnij Wyroczni. Temperatura na świecie wróci do normy, ale trudno mówić o tym, by ludzkość była szczęśliwa. Carla i Lucas wracają do Nowego Jorku i mieszkają razem.

ZŁE

Wygraj z Oracle'em, poprawnie wykonując kombinacje i wciskając L i R podczas "ładowania". Potem powstrzymaj trzech żołnierzy, a zjawi się AI. Pozwól się pokonać. AI zaniesie dziecko do Chromy, zwyciężcą jest Purple Clan. Świat staje się wieczną zmarzliną, nieliczni ocaleni ludzie zyją w podziemiach.

UWAGA! Jeżeli w rozdziale "Where is Jade?" oddasz dziecko AI, wydarzenia potoczą się generalnie tak samo (treść zakończeń nie ulegnie zmianie), ale zmienią się dialogi i rozwój wydarzeń podczas walki w bazie - to z przedstawicielem Purple Clanu zmierzysz się najpierw, a później... Zresztą przekonaj się sam. Warto!





INFO - PANEL

platforma	Xbox
developer	Valve
gatunek	strzelanina FPP
liczba graczy	1
czas gry	15 godzin
stopień trudności	średni
ocena w PSX EXTREME	9 (HIV)
ocena średnia*	90% Xbox

* na podstawie pism branżowych i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

HALF-LIFE 2

Opis przejścia:

Morganie Freeman, wybrałeś opcję pracowania dla mnie, więc przestań się mazać, popraw okulary i fryzurę, wygospodaruj sobie troszkę czasu i daj czadu! Będę Ci podpowiadał, co czynić, abym był z Ciebie w pełni zadowolony. [HIV]

POINT INSERTION

Wyjdź z pociągu i wal w lewo, nie wdając się w przepychanki ze strażnikami przejdź przez bramkę obrotową, a w dużym holu skorzystaj z wyznaczonego siatką przejścia. Udaj się ze strażnikiem do pomieszczenia na rewizję osobistą.



(...) Wejdź do pomieszczenia, po drabinie (Y) wespnij się na górę, pod okno, podstaw skrzynkę i wyskocz. Wbiegnij po schodach do góry. Zaczepiony przez strażnika, podnieś puszkę i wrzuć do kosza. Wyjdź na zewnątrz (...) Udaj się w prawo, wejdź w uliczkę, po drabinie od góry, zeskocz na dół i wal w prawo. Zagadaj ze smutasami i wal do drzwi po lewej, tuż przed strażnikami w głębi podwórza. Schodami do góry, wejdź do pomieszczenia od którego zaprasza Cię tajemnicza niewiasta. Dla hecy wyrzuć telewizor przez okno (...) - będziesz jazzy. Po chwili wyjdź i wal w prawo, a następnie schodami od góry. Ponownie skorzystaj z zaproszenia, przejdź przez mieszkanie, wal na schody i piętro wyżej, i wyżej (...) Wal w lewo - na dachy. Myszkując po krawędzi dotrzesz do wybitego okna - wskocz od pomieszczenia i zejdź na dół (...) Wszystko obejrzyj bardzo dokładnie, hehe!

A RED LETTER DAY

Poczekaj aż odktórek Kleiner się wygada i przybędzie Barney, po czym załóż swój ulubiony 'garnitur' (HEV) (...) Gdy wtyczka wyskoczy, wapchnij ją w gniazdo, a następnie aktywuj przełącznik. Wskocz do teleportu (...) Ups (...) Zejdź na dół i kieruj się w prawo (...) Gdy na "balkonie" pojawi się Barney, nie pogardź UKOCHANYM ŁOMEM. Zawsze toruj sobie nim drogę. Gdy zeskoczysz ne dół i znajdziesz się przy wagonach, wal w lewo, podążaj ścieżką, wyjdź na dach jednego z wagonów i przeskocz przez ogrodzenie.

ROUTE KANAL

Załatw strażników. Masz "beretkę", więc teraz rządzisz (...) Na zewnątrz zejdź do połowy długości schodów i poczekaj na pociąg - przedostaniesz się na drugą stronę. Strażników załatw strzelając do beczek. Rozpraw się ze



wszystkimi strażnikami, przeskocz przez siatkę, wal w prawo i skorzystaj z szybu wentylacyjnego w przesmyku (kucnij) (...) Zeskocz ne dół i rozwal strażników. Podążaj ścieżką, aby ominąć pole siłowe. Strażnicy. Wejdz do "wnęki", dopakuj energię, wal przed siebie i zeskocz do wody. Czerwonawy kontener - na lewym boku znajdziesz drabinkę (...) Przedrzyj się przez pobojowisko, wal w prawo i wejdz do wielkiego otworu, następnie udaj się w lewo. Po drabinie wespnij się do góry, wyproś strażników ze stanowiska strzelniczego i zaopiekuj się stacjonarnym karabinkiem szybkostrzelnym. Będzie gorąco. Gdy podjedzie wyrzutnie rakiet - załatwi Cię, więc gnaj po kładce pod ścianą po prawej stronie - do charakterystycznego kanału. Uważaj na "zwisacze". Po wyjściu wal w lewo - do rury (aby wejść, kucnij i podskocz). W lokacji z wodą poczekaj, aż wpadną beczki, po czym zanurkuj i przeczekaj wybuchy. Wynurz się i skorzystaj z przejścia. Na zewnątrz zabaw się ze strażnikami, najlepiej z pomocą beczek. Tuż za obalonym mostem znajdziesz przesmyk - skorzystaj z niego. Przepchnij beczkę, a następnie podrzucaj 'zwisaczom' (...) Wskocz do wody, nurkując unikaj wybuchających beczek. W rogu znajdziesz drabinkę - wespnij się po niej i przeskocz ze "siatkę", wejdz na kładkę i strzel do beczek na moście, po czym zwiej (...) Na "huśtawce" ustaw kilka (5) pustaków. (...) Helikopter - nie walcz z nim, lecz udaj się w lewo, rozwal "zwisacza" i skorzystaj z drzwi. Systemem korytarzy dotrzesz do miejscówki z kolesiem. Gdy otworzy drzwi, "szpiegów" załatw łomem i podążaj systemem korytarzy. Na zewnątrz załatw żołnierzy powyżej oraz "szpiegów". (...) Rozpraw się z żołnierzami i łyknij nową zabawkę - Submachine Gun. W lokacji z "wodnym wentylatorem" zanurkuj i przepłyń systemem korytarzy. Wskocz na rurę - na końcu, przed rurą, po prawej stronie znajdziesz przejście - dechy rozwal łomem. Kucnij i wskocz do wody - kieruj się w lewo. Na zewnątrz strzel do beczek zrzucanych z ciężarówki. Podążaj systemem korytarzy, "szpiegów" traktując łomem z należytą estymą (...) Gdy spadniesz, łomem potrakuj "szpiegów" (raczej nie strzelaj), wejdz po drabince na górę, wskocz na rurę i wal w lewo. Wejdź w korytarz "z czerwoną lampką", po drabince zejdz niżej i przekręć zawór bezpieczeństwa. Skorzystaj z drabiny, wyjdź do głównego pomieszczenia, zeskocz na dół, drabiną zejdz na zalany poziom, zanurkuj i przepłyń od kolejnego pomieszczenia. Wynurz się i zanurkuj, aby łomem rozwalić dechy, dzięki którym pudła wypłyną na powierzchnię - wykorzystaj je w charakterze prowizorycznego mostu (...) Po drabince wal do góry, wskocz do wody i załatw wszystkich. Podążaj ścieżką. Po drabince wal od góry, przejdź po dachach i zeskocz ne dół. Na zewnątrz - radioaktywny szlam, przebiegnij przed siebie. Spotkasz ziomale. Wal przed siebie nie zważając ne potworki - szkoda na nie amunicji (...) Wskocz do łodzi i przepraw się przez wielką wodę. Przed śluzą wyskocz z łodzi i przekręć zawór.

WATER HAZARD

Po krótkiej przeprawie, pod mostem zbierz kontrabandę, wysiądź z łodzi i wejdź do tunelu. Beczki wrzuć do wody, po czym wskocz od niej. Pojedyncze beczki łap, nurkuj z nimi i umieszczaj w "koszu" - kilka sztuk wyprze konstrukcję, dzięki czemu uzyskasz most. Wsiądź do łodzi, rozpędź się i fruuu! Przepraw się przez "kanały burzowe", dobij do charakterystycznego budynku, po drabince wespnij się do góry i skorzystaj z drzwi. Z laboratorium z zapuszczonym filmem wyjdź, wejdz do pomieszczenia na wprost - znajdziesz tam emunicję i nową zabawkę, granat. Wyjdz i pozamiataj żołnierzy. W pomieszczeniu z którego wyskoczą "szpiedzy" znajdziesz drzwi - skorzystaj z nich. Zrób porządek z operatorem działka, wejdz do pomieszczenia, skasuj żołnierzy, po schodach



na górę i przakręć zawór. Voila! Ekhm... Zawór nie działa, strzel w beczki. No, teraz możesz wrócić do łodzi i znów czeka Cię przeprawa przez "poligon". W pewnym momencie (w kanałach) może Ci się wydawać, że nie można przepłynąć łodzią dalej, ale po prawej stronie znajdziesz przesmyk, dzięki któremu ominiesz przeszkodę. Gdy wypłyniesz »

na zewnątrz skieruj się w prawo i dobij do mini-przystani. Rozwal kłódkę na drzwiach i wejdź do środka. Magnum - mniam! Klucząc między kontenerami dotrzesz do hangaru - rozpraw się z żołnierzami, wejdź na piętro i po kontenerach przeskocz na drugą stronę sali. Uważaj na helikopter - chowaj się za betonowymi elementami. Gdy zejdziesz na dół, naładuj energię i wyjdź na zewnątrz - kieruj się w "lewy górny róg" lokacji, a następnie podążaj ścieżką, do wieży kontrolnej. Po drabince wespnij się na górę, wykończ 2 żołnierzy, a z pomocą działek w oknach pozbądź się helikoptera. Po wszystkim aktywuj przełącznik, który otworzy wejście do portu. Zejdź na dół, udaj się w prawo - dotrzesz do łodzi. Czeka Cię długa i ciężka przeprawa przez kolejny "poligon". Bezbronny, musisz wykazać się wielkim wyczuciem drążka kierowniczego :) Gdy w pewnym momencie wybiegsz się ze skoczni i spadniesz przy hali, wyląduj z łodzi i uzupełnij zapasy energii (w środku). Wskocz ponownie do łodzi i kontynuuj przeprawę. Nie staraj się zdążyć przed przewracającym kominem! (...) Zatrzymaj się w ogromnej rurze, wysiądź z łodzi, pociągnij wajchę obok windy, wejdź na drabinkę po lewej od łodzi, zeskocz na rurę i przejdź po kładce, lodowkę zepchnij na dół. Wsiądź do łodzi, rozpędź się i przeskocz. Nareszcie ziomale! Teraz Twoja łódź będzie rzygać ogniem, więc rozpraw się z helikopterem, ołowiu nie szczędź również żołnierzom oraz mobilnej wyrzutni rakiet (...) W lokacji ze zdezelowaną łajbą na mieliźnie - rozwal dwie mobilne wyrzutnie rakiet, podpłyń do kontenera, wysiądź z łodzi, obejdź kontener i rozwal beczki, która utorują Ci drogę, dzięki której rozpędzisz się i przeskoczysz... (...) Kolejne potyczka z helikopterem. Po wyrwaniu chwasta udaj się w kierunku bramy, po drabince wejdź na słupek po lewej i przekręć zawór. Wróć do łodzi i po kładce wjedź na górę. Rozpraw się z żołnierzami w budynku, wyjdź z niego i skieruj się w prawo - dotrzesz do budki, w której aktywuj przełącznik podnoszący śluzę. Wróć do łodzi (taaaa...), popłyń do rewiru, gdzie walczyłeś z helikopterem, skieruj się w lewo i rozpędzony najedź na skocznię z konserów.

BLACK MESA EAST

Dobij do brzegu i pożegnaj się z łodzią. Za słupem znajdziesz przejście. (...) Dr Mossman jest fajna, ale do Alyx się nie umywa.) Eli ma natomiast super nogę, czyż nie? (...) Gravity Gun - mniam!!! Naucz się posługiwać tym cackiem, a gdy zrobi się gorąco, podążaj za Alyx. Gdy korytarz się zawali, piesek wskaże Ci drogę. Ciężkie przedmioty usuwaj z pomocą Gravity Gun. Rozwal kłódkę blokującą przejście i wspinaj się po drabince.

WE DON'T GO TO RAVENHOLM

Podążaj ścieżką, z pomocą Gravity Gun oraz "obrotowych kos" wycinaj maszkary. Gdy dotrzesz do ziomka wykrzykującego coś z balkonu - wyluzuj się, to przyjaciel. Podejdź pod balkon i przekręć zawór znajdujący się za białą butlą. Ogień ustanie, więc wejdź do budynku, wytnij maszkary i w pokoju na piętrze pociągnij dźwignię. Wyjdź na zewnątrz, udaj się w lewo, załatw



maszkary, wespnij się na górę. Gdy ziomal wygłosi mowę, postaw 3 kroki przed siebie, aby opaść na deski i dostać się po nich do budynku nieopodal. Zejdź na dół i maszkarom pozwól "przyjrzeć się bliżej motoryzacji" - pierwszy wóz opada, po czym automatycznie podnosi się w górę, więc zalatw brzydale. Wóz w głębi podnieś do góry, wróć do pierwszego, opuść go i wskocz na maskę - wyniesie Cię do góry. Przepraw się po kładkach i wozach, wejdź do budynku. Wyjdź przez okno i zrób rozgardiasz na podwórzu, po czym zajdź na dół, idź w prawo - w ślepej uliczce na końcu znajdziesz drabinkę. Wespnij się po niej, a następnie przejdź po kładkach. W budynku będzie gorąco - załatw maszkary i zejdź na dół. Wyjdź z budynku i wejdź do kolejnego, nieco na lewo. Przeszukaj wszystkie pomieszczenia i udaj się na dach. Ziomel da Ci nową zabawkę - shotgun! Przyda Ci się w związku z nowym typem wroga - pamiętaj, aby celować w łeb. Po krótkim rekonesansie wskocz do zbiornika z wodą, wgramol się na górę i odeprzyj atak. Wejdź do pomieszczenia, łyknij bonusy i zeskocz na dół. Przeskocz przez ogrodzenie (...) Wal w lewo i załatw maszkary, wspomagając się beczkami. Wejdź do wieży sterowniczej (centralnie położony, oświetlony budynek), pociągnij wajchę (zjedzie podwieszana kładka), zejdź na dół, wejdź w kolejną uliczkę po prawej, po pudłach wskocz na górę, na tyły i po kładkach oraz tej podwieszonej przeskocz na kolejny dach. Po drabince wejdź wyżej i przeskocz na budynek. Wejdź do środka i zejdź na niższy poziom. Schodami na dół i lekko w prawo, po drabince do góry i przez drzwi. Jesteś na zewnątrz, mniej więcej na dachu. Przeskocz na schody naprzeciwko i wejdź nimi do góry. W budynku pnij się do góry, na dach. Tam poczekaj, aż ziomel "podasle" do Ciebie wagonik, w międzyczasie rozwalając maszkary. Gdy wagonik dotrze, wsiądź don i pociągnij dźwignię. Podążaj za ziomkiem. Gdy podniesie wrota - śmiało prześlizgnij się pod nimi i pozegnaj z wybawcą. W budynku musisz wskoczyć do szybu - staraj się zeskakiwać po jednym poziomie, aby nie spaść ze zbyt dużej wysokości. Na dole nie wdawaj się w gadkę z pajączkami, lecz skoncentruj się na jak najszybszym przedostaniu na kolejne schodki. Z górnego poziomu przeskocz przez bramę i podążaj ścieżką. Wskocz do zalanego szybu, zanurkuj. W korytarzu z wagonikiem - uruchom go i pnij się w górę korytarza, oczywiście przykucając w kluczowych momentach :) (...) Bocznica kolejowa. Wal w prawo, uważając na snajperów (nie można ich "zdjąć"). W pewnym momencie natkniesz się na żołnierzy i dostaniesz od nich prezent: Pulse-Rifle! Wejdź po drabince na czerwonawy wagon, zeskocz z drugiej strony. Na placu rozpraw się z żołnierzami i wejdź do budynku. Oto trafiłeś na potyczkę swoich ziomków z żołnierzami, więc opowiedz się za jedyną słuszną stroną konfliktu :) (...) Alyx Cię potrzebuje.

HIGHWAY 17

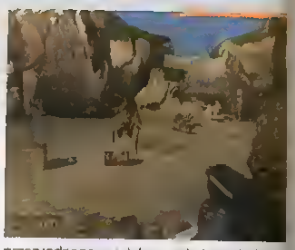
Wskutek błędu operatora buggy się wywrócił, więc postaw go na koła z pomocą Gravity Gun (jeden strzał zwykle załatwia sprawę). Musisz wjechać pod stromą górkę, w dodatku używając turbo (X) - po kilku powtórzeniach z pewnością Ci się uda. Podążaj drogą. Tuż po wyłechaniu z tunelu odbij w prawo i zjedź na "plażę", a następnie udaj się w kierunku "młota". Te wstrząsy podłoża odstraszają robale. W domku i kolejnych nie ma nic ciekawego, więc dłuuugo



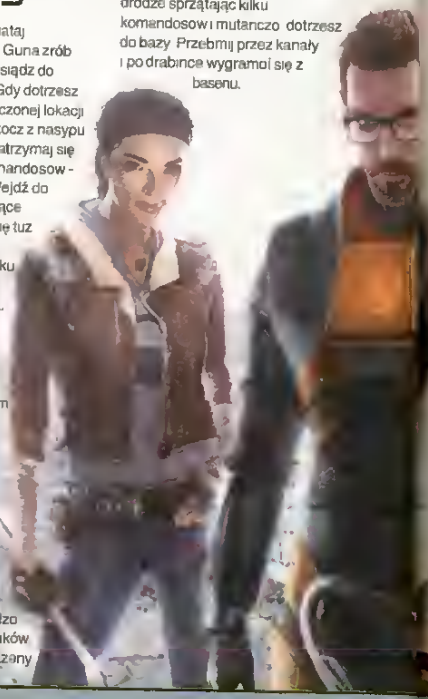
pędź przed siebie plażą, aż trafisz do siedziby ziomków. Wejdź do budynku (do piwnicy) i uzbrój się (...) RPG daje radę! Wybiegnij przed budynek i grzej do maszyny, ew. wal z pierwszego piętra. Pociski znajdziesz lub dostarczy Ci żołdak. Po rozwaleniu maszyny wskocz do buggy i podjedź do bramy, która zostanie otwarta. Kontynuuj swoją podróż. Po chwili zjedź z twardej drogi, odbij w prawo i jedź przed siebie. Gdy będziesz w zatoczce, zatrzymej się przy maszynie generującej wstrząsy, uruchom ją i wbiegnij po drewnianym pomoście na górę. Rozpraw się z komandosami i wdrap na szczyt żurawia - usiądź za jego sterami. W pierwszej kolejności złap magnesem swój wóz i przetransportuj na górę, dokładnie w miejsce gdzie prowadzi nie opuszczony most, po czym uderz magnesem w most - opadnie i będziesz mógł przejść/przejść. W hangarze załatw komandosów i pociągnij dźwignię w kanciapie. Wsiądź do fury i rusz nowo otwartym przejściem. Zarówno przez okno w hangarze, jak i przez most przeskocz używając turbodopalacza (X). Z maszyną latającą "się nie strzelaj" - gdyż pociski ze zintegrowanego działka wydają się nie robić na niej większego wrażenia. Pędź przed siebie. Gdy zajdzie taka potrzeba, wysiądź z buggy i z pomocą Garvity Gune zrób porządek na drodze lub posprzątaj miny, wyrzucając je do wody. Gdy natkniesz się na miejscówkę z zaporą pod postacią pole siłowego (most), wysiądź z buggy, zrób porządek i z pomocą Gravity Gune wybij klocki podstawione pod koła wozu opancerzonego, który zjedzie w dół, tym samym powodując odcięcie zasilania. Wsiądź do buggy i kontynuuj jazdę. Po chwili dojedziesz do zabudowań - wyskocz z pojazdu i rozpraw się z komandosami. Buggy ustaw obok szopki z opartymi o drzwi taczkami, tak abyś mógł później szybko doń wskoczyć i odjechać. Obok szopki znajduje się ścieżka, którą podąż do ogromnego mostu. Podążaj ścieżką. W pewnym momencie choć może się to wydawać szalone, musisz skakać po uszkodzonej konstrukcji, aby przedostać się dalej. Systemem korytarzy i drabinek dotrzesz do panelu kontrolnego, aktywuj więc przyciski i wróć... ...ez do buggy, po drodze eliminując maszynę latającą (pociski do RPG znajdziesz przy jednej z budek na rozwalonej konstrukcji, przez którą ponownie musisz się przeprawić). Gdy opuścisz "most", zeskocz na półkę poniżej i na pełnym gazie gnaj przed siebie, do buggy. Wsiądź do fury i wal na nasyp kolejowy, a następnie zaiwaniaj na turbodopalaczu - przed pociągiem odbij w lewo. Wjedz do tunelu.

SANDTRAPS

Gdy zrobi się tłoczno, pozamiataj maszkary i z pomocą Gravity Guna zrób sobie przejście (przejazd). Wsiądź do buggy i kontynuuj jazdę. (...) Gdy dotrzesz do charakterystycznej, opuszczonej lokacji (wiatrak, ciężarówka), przeskocz z nasypu po prawej nad ciężarówką i zatrzymaj się. Wysiądź z buggy i rozwal komandosów - desant pojawi się po chwili. Wejdź do budynku i... skompletuj brakujące akumulatory. Jeden znajduje się tuż obok, na łóżku, a drugi na zewnątrz - wyciągnij go z wraku granatowego samochodu zaparkowanego obok wiatraka. Następnie wsiądź do buggy i kontynuuj wycieczkę. W okolicach latarni spotkasz ziomali - furę schowaj w garażu. Przygotuj się na szturm komandosów. Walcz z nimi cierpliwie do momentu, gdy pojawi się desant obok latarni morskiej - wówczas urządź dziki rajd i wejdź do latarni. Po schodach udaj się na sam szczyt, zbierz rakiety do RPG, i usmaż maszynę latającą, po czym zejdź na dół, zbierz rakiety do RPG i podążaj ścieżką. Tak, kroki stawiaj bardzo uważnie. Gdy dotrzesz do ziomków, przyjmij do wiadomości przekazany



przez jednego z nich komunikat, iż robale szaleją, gdy kroczysz po piasku (drganie), musisz więc za wszelką cenę unikać kontaktu z nim i kleić po skałach. W kolejnej lokacji znajdziesz się na pochyłni - łomam rozwal pudełko i z rozpędu wskocz na półkę powyżej. Stań na polce, zeskocz na piasek i czym prędzej wejdź po drewnianym mostku do budynku, obróć się i w drzwiach przywitaj gości. Gdy już się uspokoi, wyjdź i spójrz w lewo - musisz dostać się do agregatora, aby zadziałała maszyna do generowania wstrząsów. Podbiegnij do agregatora, uruchom go i gnaj do maszyny, po czym ją uruchom i po półkach skalnych wgramol się na górę. Wyjmij RPG i zeskocz na dół. Z gleby wynurzy się alien o urodzie konia, którego potraktuj rakietami, generalnie jednak kieruj się przed siebie - w pewnym momencie "koniem" zajmą się ziomale. Od przyjacielskiego brzydala przyjmij Pheropod - zabawkę niezbędną do progresu. Od tego momentu robale zostają Twoimi sprzymierzeńcami! Musisz jednak nauczyć się, jak się z nimi obchodzić, bo bydlaki są strasznie głupie. Podążaj za brzydalem. W obskurnej lokacji treningowej rzuć przynętę na najpierw do dołka, a następnie pod manekina. Gdy brzydal podniesie bale, podążaj ścieżką. Ponieważ robale pomagają Toble, Ty musisz pomagać im - wyłączaj maszyny generujące wstrząsy i rzucaj przynętę na pole walki. W jednej z wiązyczek wartowniczych wyłącz alarm. Wielką wieżyczkę na sporych rozmiarów płazy obejdź od prawej strony (nieokoło) i zaskocz komendosów. Na tyłach rzeczonej wieżyczki znajdziesz wejście do bunkra - skorzystaj z niego, ale nie pchaj się do przodu (brudną robotę odwalą za Ciebie robale). Gdy wyjdziesz na otwartą przestrzeń - przodem wypuść robale w charakterze mięsa armatniego, sam zaś klucz, chowaj się za kamieniami, aby obejść wieżyczkę wartowniczą, a następnie podążaj ścieżką. Systemem wąskich ścieżek i drabinek, po drodze sprzątając kilku komandosów i mutanciorz dotrzesz do bazy. Przebrnij przez kanały i po drabince wygramol się z basenu.



"Ściągnij" komandosów zaszytych na wieżyczkach, tj. wrzucaj do nich przynętę. Na kolejnej kondygnacji czeka Cię przeprawa z kilkoma strażnikami oraz dwiema maszynami latającymi - pamiętaj, aby po wystrzeleniu rakiety śledzić cel laserem!!!

NOVA PROSPEKT

Więzienie więzieniu nierówne - oto najlepszy przykład (...) Zajdź na dół, wejdź do cell po lewej i przez wyrwę w ścianie przedostań się dalej. Działko z detektorem ruchu przewróć rzucając w jego pobliże granat - dzięki temu robale będą mogły przedostać się dalej i pomagać Ci. Po schodach dotrzesz na kolejne piętro, i jeszcze na kolejne. Działka wyeliminuj, otwórz drzwi i zejdź do sali zalanej wodą. Po drabince zejdź do wody i przepłyń do schodów na drugim końcu sali. Wejdź na schody, uprzednio kasując "zwisecza". Podążaj ścieżką. Wyskocz z wyrwy, rozwal popierdołki i otwórz drzwi. Zeskocz o 1 poziom niżej i wejdź na główną salę. Wysoko po lewej znajduje się działko z detektorem ruchu, więc poczęstuj je granatem, zauważysz również drugie. Po schodach wal na samą



górę. Przejdź kawałek korytarzem i zeskocz na główną halę - czeka Cię przeprawa z "koniem". Wykorzystaj porozrzucane tu i ówdzie beczki, a z małej odległości wal do niego z shotguna. Gdy będzie po wszystkim w sali z umywalkami znajdziesz zabarykadowane drzwi, więc z pomocą Gravity Guna zrób sobie przejście. Gdy spod ziemi wyskoczą robale puść je przodem - odciągną ogień rzygany przez działka z detektorem ruchu. Załatw je podrzucając granaty a następnie zajmij się komandosami (kolejność dowolna). Za drzwiami znajduje się jeszcze jedno działko, ale poki co nie możesz go ruszyć. Wejdź do skrzydła gdzie znajdują się komandosi - na końcu korytarza, po prawej znajdziesz ich kilku za polem siłowym - z pomocą Gravity Guna wyciągnij wtyczkę, a w strózowce kliknij przełącznik (kontrolka zaświeci na zielono). Wyjdź ze strózówki i wejdź przez odblokowane drzwi, po schodach wal na górę. STOP! Jeśli przerwiesz promień lasera, doświadczysz "bum". Wycofaj się i rzuć przynętę - pozwol robalom się rozerwać. Po chwili zrobią porządek z komandosami, więc wejdz do pomieszczenia, spójrz na monitor i aktywuj przełącznik. Zejdz na dół i granatem spacyfikuj działko. Za winklem czekają komandosi, tyle że za polem siłowym. Po prawej znajdziesz tunel wentylacyjny zastawiony siatką, więc zrób porządek Gravity Gunem. W lokacji z wielkim wentylatorem użyj Gravity Guna - przyciągnięty pustak zablokuje łopaty i będziesz mógł bezpiecznie przejść. Wydziesz na tyłach wroga - sprzątnij komandosa i wyciągnij wtyczkę, a następnie przewróć działka z detektorem ruchu. Wal w prawo, po schodach do góry. Widzisz promienie lasera? Rzuć zatem przynętę. Wejdz w korytarz po prawej, schodami wal do góry, i jeszcze wyżej (podążaj ścieżką, poprawiając się z komandosami). W końcu dotrzesz do strózówki, w której aktywuj przełącznik i podreperuj zdrowko. Wyjdź ze strózówki, wal przed siebie do końca korytarza. Załatw komandosów i obal działka. Przygotuj się na batalię w dużej hali. Skorzystaj ze schodów na jej przeciwległym końcu. W "płonącej" sali z kilkoma działkami zaszalej Gravity Gunem - w ten sposób obalisz je. W strózówce podciągnij energię i wyskocz na dół przez okno, aby stawić czoła "koniowi". Komandosów nie ruszaj, zajmie się nimi koń, a Ty nim najlepiej z pomocą shotguna. Gdy bestia padnie, ustaw się trontem do strózówki i rusz w prawy róg aby Gravity Gunem zrobić sobie przejście (drzwi zabarykadowane sprzętem). W klaustrofobicznej miejscówce nie zabaw długo, gdyż jest to gigantyczna prasa. Po lewej znajdziesz wyrwę w ścianie - aby tam wskoczyć, podstaw leżące obok pudło.

ENTANGLEMENT

Spotkanie z Alyx... Jak miło :) Podążaj za ślicznotką (...) Po spotkaniu z Elim rozdzielicie się. Podążaj ścieżką. Alyx otworzy drzwi, więc wejdz do strózówki i rozwal szefę, aby skorzystać z kanał wentylacyjnego. Na jego końcu rozwal zasłonkę i rzuć granat, aby wyeliminować zasadzkę (promień!). Zeskocz na dół, wejdź do strózówki, zablerz granaty ze skrzyni i wykończ komandosów. W miejscowce z polem siłowym wykończ komandosów, a do strozówki wrzuć granat - eksplozje spowoduje, iż wtyczka wyskoczy z gniazdka, a droga stanie otworem. Gdy dotrzesz do strózówki, działka ustaw tak, aby odpierały ataki wroga. Gdy nastąpi "cisza i spokój", skasuj komandosa w głównej hali, na piętrze. W końcu zjawi się Alyx :) (...) Zejdź na dół i udaj się w lewo, podążej ścieżką (kilka poziomów w dół). Miejscówkę zalaną wodą musisz pokonać suchą stopą. W końcowej fazie złap niebieską beczkę z pomocą Gravity Guna i ciśnij w pobliże schodów, po czym neskocz na nią. Teraz kilka poziomów do góry i ciężka przeprawa z komandosami. Ustaw wszystkie 3 działka po jednej stronie i co rusz poprawiej, gdyż komandosi będą podrzucać granety. Potrwa to dłuższą chwilę, więc musisz zacisnąć zęby. Wkrotce z odsieczą przybędzie - tadam! - Alyx (...) Musisz eskortować ślicznotkę, nie pozwol, aby stała się jej krzywda. Wysuń się na czoło i pozamiataj komandosów. Wykorzystaj granaty, obowiązkowo użyj latarki, bo gnoje czają się w ciemnościach (...) Po rozmowie ze zdrajczynią, gdy Alyx nawiąże kontakt radiowy umożliwi Ci wyjęcie ze schowka działek z detektorem ruchu. Rozstaw je tak, aby obstawiały wszystkie 3 wejścia. Generalnie możesz pić herbatę i spoglądać na ekran - przez ścianę ognia nikt nie powinien się przedostać, nawet Alyx pomoże niemniej bądź czujny. W odpowiednim momencie wsiądź do teleportu wraz z Alyx (...) Podążaj za pieskiem.

ANTICITIZEN ONE

Pozwól pieskowi odwalić czarną robotę. Gdy "odleci", odbij w lewo, przeskocz przez siatkę i wejdź do budynku (...) Gdy wyjdziesz na zewnątrz, kieruj się w prawo. Spotkasz ziomale, a po chwili cały oddział. Od teraz masz przy swoim boku



sprzymierzeńców. Klawiszem Bleck wekazujesz miejsce, w które mają się udać. Między dwoma żółtymi budynkami zauważysz sklep z szyldem "Souvenirs" - skorzystaj z przejścia obok niego. W podwórzu wejdz do budynku, aby przejść na podwórze. Oto pierwsze spotkanie z hopperami - inteligentnymi minami, które z pomocą Gravity Guna możesz wyrwać z gleby i cisnąć w dowolne miejsce.

Udaj się w górę ulicy i kręć między podworkami, skrupulatnie eliminując kolejnych wrogów (...) Gdy znajdziesz się przed wielką zaporą, po lewej stronie znajdziesz przejście. Będąc już po drugiej stronie barykady - wejdź na nią, aby po kładce dostać się do budynku (...) W podziemnym tunelu walcz dzielnie ze "szpiegami". Na końcu podejdź do dziury i wroć do karabinku, aby przez chwilę bronić się przed komandosami oraz "szpiegami". Po wybuchu skorzystaj z przejścia. Radioaktywna ciapa nie służy carze, więc skacz po skrzyniach itp. Na koncu po lewej stronie ujrzysz podtopiony, biały samochód - z niego wskoczysz na rury, a z nich mykniesz do szybu wentylacyjnego. Na końcu korytarza otworz drzwi ziomalowi i udaj się po schodach do góry (...) Gdy znajdziesz się przy opuszczonym "moście" - pociągnij za dźwignię i skorzystaj z przejścia (...) W koncu spotkasz Alyx. Udaj się z nią do "centrum dowodzenia", a po chwili wyjdź przez drzwi obok konsoli (po prawej od miejsca, gdzie kombinowała Alyx). Gdy dotrzesz na zewnątrz, na głowny plac, musisz odpierać ataki wroga (masz mało amunicji, więc pozwól się wykazać ziomkom). Alyx w tym czasie rozbroi system, a gdy tego dokona Gravity Gunem strzel w "jądro" widoczne w generatorze za konsolą (...) Gdy ślicznotka wdrapie się na budynek, zeskocz do kanału i przejdź lochami. Zamkniętą bramkę, tj. brechę potraktuj Gravity Gunem. Gdy trafisz do wąskiego tunelu ze szpiegami, po lewej rozwal podpórkę półki i wgramol się na rury. W miejscówce z "klatką schodową" kieruj się w dół. Zaryglowane drzwi obejdź i przez okno w sąsiednim pomieszczeniu zrób użytek z Gravity Guna, podnosząc brechę. Przepraw się przez kanały, a w końcu tratisz do ogromnej (wysokiej) hali. Wejdz do strózówki i pociągnij za dźwignię - uruchomisz ruchomy pomost. Gdy dotrze do Ciebie, ponownie pociągnij dźwignię, aby odesłać przesyłkę. Oczywiście wskocz na pomost i w trakcie przejażdżki nie oszczędzaj amunicji. Gdy dojedziesz na górę, wyskocz i skorzystaj z drabinki (po lewej). Wejdź na ewnicę i po szynie przejdź do końca, wskocz na ścieżkę, przejdź dalej, po drabince wejdz na piętro i dostań się na drugą stronę hali - na balkoniku leży hopoer, więc pozbądź się go Gravity Gunem i zeskocz na balkonik.

FOLLOW FREEMAN!

Snajperzy są wyjątkowo wredni i w dodatku nie można ich "zdjąć". Przez ulicę biegnij "zygzakiem", chowając się za kolejnymi winklami (wez poprawkę na to, ze snajper musi przeładować broń, więc odstępy pomiędzy



kolejnymi strzałami wynoszą kilka sekund), aby pod koniec ulicy odbić w prawo (uwaga: kolejny snajper!) i wejść do budynku na jej końcu. Zejdź do zalanej piwnicy, rozpraw się z maszkarami i skorzystaj z przejścia w rewirze z konającym ziomalem. Po schodach wyjdź na górę - uważaj na snajpera. Wejdź w drzwi przy "ognisku", aby dostać się na kolejne piętro. Z tego poziomu możesz się pozbyć snajperów (aż 2, więc miej się na baczności) - w tym celu musisz trafić granatem w okno, z którego strzelają. Jeśli zabraknie Ci granatów, znajdziesz je w skrzyni na niższym poziomie. Po załatwieniu tematu podążaj za Barneyem. Wejdź do budynku. Na podwórzu, jeśli nie dysponujesz granatami Gravity Gunem złap beczkę i ciśnij nią w działko. Po schodach wejdz na samą górę (...) Zejdź na dół, uważając na hoppery i wyjdź na zewnątrz. Udaj się w prawo, uważając na bomby (fala uderzeniowa może Cię zabić!). Kieruj się do końca w prawo, aby wejść przez drzwi do budynku (po lewej). Wyjdź drugimi drzwiami i wal przed siebie do bunkra, a następnie przed siebie - wejdź do budynku przez uchylone drzwi. Uwolnij więźniów. Wyjdź przez drugie drzwi i kieruj się do głównego budynku. Na końcu znajdziesz wnękę z polem siłowym - zgarnij wrzuć granat, a pole zniknie. Wejdź do budynku. Za drzwiami znajdziesz pomieszczenie z amunicją. Przerwanie wiązki niebieskiego lasera spowoduje, że z podłogi wysunie się stanowisko z działkiem - ciśnij granat do środka (musi odbić się od ściany). Podobnie postępuj ze wszystkimi napotkanymi działkami. W dużej sali z kopułą odeprzyj atak wroga, po czym zajmij się działkami. Po schodach wejdź na 1. piętro i rozwal pierwszy generator. Wyjdź z pomieszczenia tą samą drogą i wal w prawo, do kolejnego skrzydła, za drzwiami w prawo. Trafisz do pomieszczenia naszpikowanego wiązkami laserowymi. Oto plan działania: wskocz na konstrukcję na wprost wejścia, z niego wal w lewo, przeskocz nad wiązką, następnie pod ścianą, na kolejne rury - aż dotrzesz do wyjścia. Hoppery traktuj Gravity Gunem. Aktywuj przełącznik i wyjdz na korytarz - w kolejnym pomieszczeniu rozwal generator. Wróć do głównego holu i schodami przejdź na jego drugą stronę. Gdy wyjdziesz z pomieszczenia-pułapki, natkniesz się na działka. Jeśli nie masz granatów, po prostu przebiegnij do pomieszczenia z generatorem, który załatw w wiadomy sposób. Podążaj za Barneyem. Po jatce w holu, w ciemnym korytarzu uzbrój się w rakiety do RPG. Po schodach dostań się na dach. Rozwal maszynę latającą i ostrzelaj (tez z RPG) kroczące pająki (Strnidery). Gdy otworzy się śluza, aktywuj most i przejdz po nim do budynku. Pokieraszowaną klatką schodową zejdź na sam dół - apotkasz ziomków. Teraz czeka Cię bardzo ciężka przeprawa z pająkami. Masz mało amunicji, a ziomale szybko polegną. Musisz znaleźć kilka wyrzutni RPG (czytaj: pocisków) i walić celnie do kreatur. Pierwszą znajdziesz tuz przy wejściu na plac (patrząc od budynku, z którego przed chwilą wyszedłeś), kolejne w budynku, z którego wcześniej uwolniłeś więźniów, a następne w bunkrze. Gdy polegnie ostatni pająk, pokręć się po lokacji, a znajdziesz kontrabandę... i przybędą kolejne pająki, tyle że tym razem pojdzie znacznie łatwiej. Gdy będzie po wszystkim, na końcu ulicy otworzą się drzwi. Podąz tam i zejdz pod ziemię (...) Uciekając przed Striderem schowaj się w budynku. Wejdź na 1. piętro, a gdy pająk użyje lasera i rozwali co nieco - wejdź po kolumnie na wyższą kondygnację. Podążaj ścieżką (po elementach nośnych) - na końcu znajdziesz schody prowadzące w dół oraz rakiety. Strndera nie musisz wykańczać. Wejdz do budynku. Długo kluczać między zgliszczami, ulicami i w garażach podziemnych, w końcu dotrzesz na "dach" budynku, gdzie znajdziesz pociski do RPG oraz kroczące wokół 2 pająki, które wykończ. Po walce przejdz po brązowawych kikutach, tak aby zeskoczyć poza mury budynku. Na dole spotkasz ziomków oraz starego znajomego - pieska :). Skorzystaj z przejścia, które dla Ciebie zrobi

OUR BENEFAC TORS

Zejdź na dół bez pośpiechu :) Ponieważ jest tylko jedna droga - w końcu dotrzesz do "kapsuł". Ustaw się w odpowiednim miejscu i pozwól jednej z nich siebie zabrać (Y). Jeśli cierpisz na lęk wysokości, to przygotuj sobie wiadro na wymiociny. Po podróży zostaniesz tylko z Gravity Gunem, za to będziesz wyprawiać z nim cuda :). Podążaj ścieżką, a "wmdą" wjedziesz na gomą kondygnację. Dzięki energii pokonasz bez problemu Stridera (...) Po raz kolejny pozwól jednej z kapsuł się zabrać.

DARK ENERGY

Taaa, kogo my tu mamy...? (...) Udaj się za Alyx. Wez Gravituy Guna i wsiądź do windy. W miejscówce z jądrem poruszaj się po gzymsach i rozwalaj generatory. Po ruchomych kolumnach dotrzesz na szczyt, gdzie spotkasz ponownie Alyx. Z generatorów wyssiesz energię i wal do kręcącego się mechanizmu (...) To był miło spędzony CZAS. (...) The End. ?

Czwarta odsłona Resident Evil nareszcie trafiła na PlayStation 2. Konwersja z GameCube przebiegła bez większych problemów, dodatkowo została wzbogacona o nowy scenariusz z Adą Wong w roli głównej. Główny wątek nie uległ zmianie, więc po opis dla Leona polecam zerknąć do poprzedniego numeru Poradnika Extreme. Poniżej kilka porad, rozpiska sekretów dla wersji PS2 oraz poradnik dla misji "Bitch in the Red Dress".[konsolka]



platforma	PS2
developer	Capcom
gatunek	Survival horror
liczba graczy	1
czas gry	6 godzin
stopień trudności	średni
akcesoria	24 KB, chainsaw controler
ocena w PSX EXTREME	9+ (Koso)
ocena średnia*	95,9%

* na podstawie pism drukowanych i serwisów internetowych www.gamerankings.com)

Ada w kwestii sterowania jest podobna do Leona. Posiada podobne ruchy, ma nóż i można jej zwiększać ilość energii zjadając zółte roślinki. Jednak posiada gadżet w postaci Grapling Gun'a - pistoletu z linką. Pozwala on na dostanie się do specyficznych lokacji. W określonych miejscach pojawia się ikonka, wtedy wciskamy (X) i Ada wykonuje akrobacje przy pomocy linki.

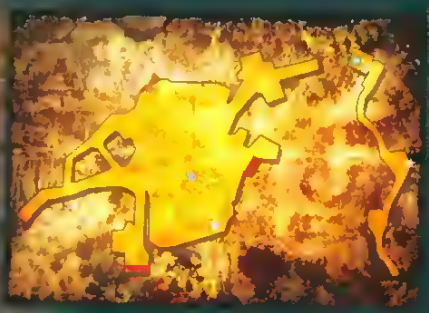
- Warto oszczędzać bełty do kuszy oraz amunicje do shotgun'a.
- Pistoletu oraz karabinu maszynowego używaj przy każdej okazji - amunicji do nich jest spora ilość.
- Walizka Twym przyjacielem - zawsze kupuj większą, by mieć gdzie składować przedmioty.
- Wrogów staraj się wykańczać pojedynczo metodą "strzał w głowę" oraz "kopniak i cięcie nożem", gdy leżą. Jeśli zaczną się podnosić, tnij po kolenach.

resident evil 4

Resident Evil 4 : Seperate Ways
Poradnik dla misji Ady

Chapter 1
Ring the Chuch Bell

Zaczynasz w wiosce. Nadbiegających wieśniaków potraktuj otwieranymi niespodziankami. Następnie biegnij do chatki po lewej stronie, strzel do kłódki i zbierz z łóżka pierwszy skarb.



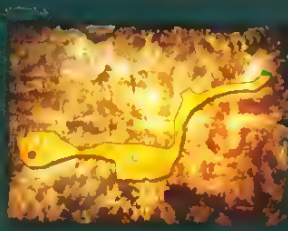
Kopnij, by zniszczyć beczki i zbierz ich zawartość. Przy drzwiach będzie czekała już grupka wieśniaków - strzał z Shotguna i wybiegnij z domku. Po animacji biegnij w stronę, gdzie po raz pierwszy użyjesz Grapling Gun, by dostać się na dach. Zabierz klucz. Jeśli śmierdziele podeszły zbyt blisko - strzel do nich, po czym zeskocz i biegnij w stronę metalowych drzwi z symbolem. Użyj klucza i wejdź do środka. Tutaj zrób zakupy u sklepikarza - nie kupuj mapy z zaznaczonymi skarbami, a jedynie większą walizkę.
Zejdź do podziemnego korytarza i kieruj się nim aż do końca, gdzie będzie czekać kilku wieśniaków do odstrzału.

Wyjdź na cmentarz i po kolei na spokojnie wykańczaj kolejnych oponentów metodą strzał w głowę, kopniak, cięcie nożem. Zbierz wszystkie przedmioty i biegnij w górę.
Kościół jest zamknięty, więc idź drewnianą kładką - tutaj celny strzał w nogi strąci wieśniaków. W małej chatce kilka skrzynek - w jednej jest wąż, więc miej nóż w gotowości. Na końcu kładki czeka zielony kamień do wzięcia, ale nie bez walki.

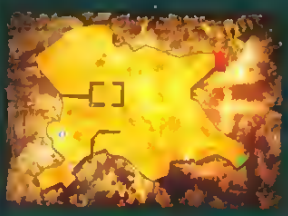


Wróć w okolice cmentarza i udaj się na jego tyły, gdzie czeka zagadka, której rozwiązanie to 3,3,3,4,4,4,3. Zabierz insygnia, zabij wieśniaków, wróć zielony kamyk i biegnij do kościoła. Tutaj eksterminacja kilku wrogów, zebranie przedmiotów i wspinaczka po drabinie. Na górze czeka jeszcze co najmniej dwóch wieśniaków i kolejna zagadka. Musisz przekręcić czerwony reflektor trzy razy, zielony raz e niebieski dwe. Dzwon zacznie bić i rozdział się zakończy.

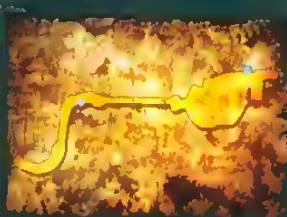
Chapter 2
Rescue Lula



Akcja zaczyna się w starym domu. Wyjedź tylnym wyjściem i zgarnij kolejne skarby, po czym przeszukaj jadalnię i kuchnię. Gdy zbierzesz wszystko, wyjdź na podwórze i nie daj obciąć sobie głowy maniakowi z piłą spalinową.
Biegnij ścieżką do wioski, którą oczyść zarówno z przedmiotów jak i nadgorliwych "wielbicieli" z widłami.



Gdy skończysz, biegnij na farmę, gdzie możesz pozbierać wszystkie przedmioty i zabić wieśniaków, zrobić save lub po prostu biec dalej. Podążając ścieżką przy samym jej końcu poszukaj miejsca, gdzie możesz użyć graple gun'a, by dostać się na most, gdzie czeka dwóch nieprzyjaciół oraz skarb.



Zeskocz i kieruj się tunelem, tutaj jest kilku wariatów z dynamitem oraz kilka skrzynek. Jeśli masz snajperkę lub dobre oko, to strzel w laski dynamitu. Następnie biegnij do domku, który widać zaraz po wyjściu z tunelu, rozprawsię z jego lokatorami i wskocz do środka. Nastąpi scenka, po której musisz wrócić do miejsca, gdzie zaczął się 2 rozdział. Jednak wcześniej zbierz wszystkie przedmioty z drugiego domku.
Po dojściu do opuszczonego domu nastąpi animacja, a na jej końcu pojawi się pierwszy Quick Time Event - więc uważaj, aby wcisnąć odpowiednie przyciski.



Eksterminacja wrogów i biegiem przed siebie, po schodkach do góry, w pokoju kontrolnym czeka sklepikarz i kiucz do wzięcia.
Po zakupach zbiegnij na dół i podążaj w kierunku magazynu. Po prawej stronie budynku znajdziesz roślinkę. W środku pojedynek. Weź kluczyk i wróć do stacji, uruchom kolejkę i pojedź nią.

Zbiegnij na dół, aż do fasady, przy której użyj graple gun'a, by dostać za nią. Tutaj na spokojnie zbierz przedmioty i skarby.

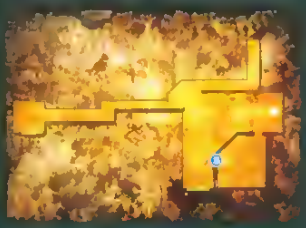


Biegnij dalej - wyskoczy El Gigante - najlepszym wyjściem jest zignorowanie go, po prostu przebiegnij mu pod nogami. Teraz tylko parę kroków i...

Chapter 3
Retrive the Sample

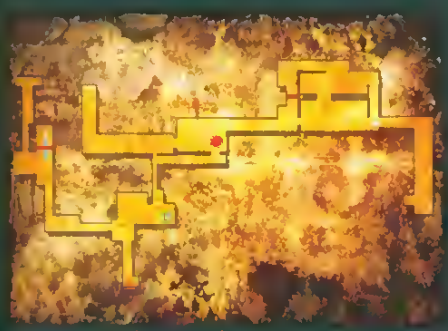


Startujesz w Labiryncie, jest kilku mnichów z pasożytami, dwóch z kuszami (jeden na schodach) oraz spora ilość przydatnych przedmiotów. Po kilku trupach zjawią się kolejni mnisi, którzy otworzą bramę. Zabij ich i wbiegnij po schodach, a potem cały czas prosto. Po drodze napotkasz kilku oponentów z tarczami i kuszami.



Obok Fontanny sprawdź drzwi - są zamknięte, ale od czego jest graple gun. W środku klepsydra, jeden mnich do odstrzału i kilka przedmiotów. Wejdź do zamku, drzwi po lewej prowadzą do magazynku i sklepikarza, następnie udaj się do jadalni - nieco walki z mnichami i wejście do pomieszczenia, gdzie spadnie krata. Trzy strzały w kłódkę otworzą drzwi, przez które szybko wybiegnij i pozbądź się "czarnych szat" oraz wielkoluda z pazurami. Teraz sprawdź skrzynię, po czym umieść w niej klepsydrę.

Skorzystaj z nowo otwartych drzwi i zeskocz z kładki; w prawym



rogu leży skarb. Następnie wróć na nią i biegnij przed siebie. Strzał w lampę powinien spalić co najmniej trójkę "wierzących". Idąc dalej trafisz do komnaty z Ashley i zobaczysz animację.

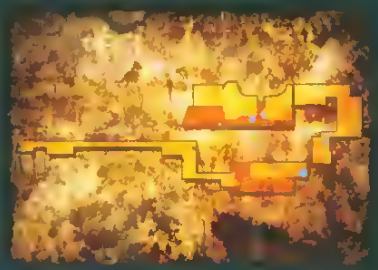
Chapter 4
Stop Leon's Assasination

Zaraz obok Ciebie stoi sprzedawca, kilka kroków dalej pierwsza



fala wrogów do odstrzału. Wejdź do magazynku po lewej, tam możesz użyć graple gun'a, by zebrać przedmioty. W dalszej części tunelu kolejna fala wrogów i wejść do pomieszczenia po lewej stronie. Ponownie kilku wrogów - wyjdź i podbiegnij w okolice rur. Tu Grapple Gun pozwoli Ci się dostać do szybu wentylacyjnego. Tutaj czeka lysol w zbroi, więc granacik lub strzał w głowę. Teraz możesz zeskoczyć i wziąć kolejny skarb oraz amunicję.
Udaj się do końca tunelu i użyj graple gun'a, by dostać się na kładkę. Zwiedź dodatkowe pomieszczenia w poszukiwaniu amunicji oraz żółtej rośliny, po czym udaj się do "portu".

Biegnij przed siebie, a gdy skończy się animacja, skryj się za metalową ścianą i pozbądź się "odmrożonych". Następnie poczekaj na przerwę w strzałach i biegnij, by wziąć klucz do wieżyczki. Użyj go i rozwal strzelające, wrogie wieże na okręcie. Gdy skończysz, pobiegnij do drabinki na dole, wejdź po niej i wsiądź do windy. Na pokładzie statku zabij wrogów lub biegnij do drabinki po prawej stronie, dalej po schodach przed siebie. Animacja z kolejnymi wieżyczkami. Szybko użyj graple gun'a, weź klucz i po raz kolejny użyj "linki", by dostać się do działka.
Zniszcz wszystkie wieżyczki i jak najszybciej zeskocz na dół. Ponownie przejedź się windą i powtórz całą drogę do miejsca,



gdzie pojawiło się wieżyczka. Przejdź przez furtkę i zobacz animację, po której zbierz przedmioty i dalej przed siebie.

Teraz zeskocz i eksterminując kolejnych przeciwników biegnij przed siebie, a następnie kładkami do wyjścia



Pokonując kolejne pomieszczenie trafisz do lokacji, gdzie słychać odgłosy walki na noże. Ważne kryształ i użyj graple gun'a. Animacja, na końcu której - Quick Time Even.

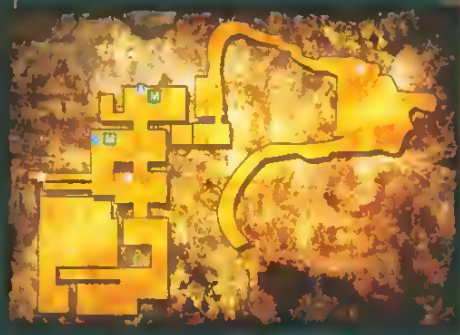
Chapter 5
Obtain the Sample

Zagadnij sklepikarza, jeśli potrzebujesz i biegnij przed siebie, tutaj pojawi się murzyn z "obrotówką" - rozwal go i użyj graple guna, by dostać się na kładkę. Dalej to



praktycznie eksterminacja, gdy wbiegniesz do budynku będą trzy-cztery fale nie-zombiaków. Shotgun i granaty idealnym rozwiązaniem. Po zabiciu ostatniego zgniłego żołnierza, wbiegnij na górę i przejedź po linie na drugą stronę, by otworzyć stalowe wrota. W okopach znajdziesz żółtą roślinkę.
Jak tylko drzwi zamkną się za Tobą, biegnij do mini tunelu z drabinką, wejdź na górę i przy pomocy snajperki zdejmij wszystkich nie-umarlaków.
Teraz pobiegnij do krat po lewej lub po prawej, za każdą z nich pojawi się murzyn z machinegunem - kilka kulek w łeb ze snajperki i go powalił. Włącz przyciski i zeskocz na dół, a potem przed siebie.

Cały czas przed siebie, aż do sceny z Leonem. W międzyczasie pozbądź się natrętów, zbierz wszystkie przedmioty i zakup kusze od sklepikarza (jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś). Teraz



prosto przed siebie - animacja i walka z bossem.

Jest nim Krauser. Strategia to kusza lub karabin maszynowy, refleks do Q.T.E. (jest ich sporo) i zapas roślinek w walizce. Krauser biega po całym terenie i robi sporo uników. Często używa swego zmutowanego ramienia, niejednokrotnie raz za razem. Gdy go osłabisz, ucieka na kolejną platformę. Z trzeciej już nie ucieknie.

Po walce zrób zakupy, jeśli jeszcze coś do kupienia i otwórz drzwi. Rozpocznie się animacja i kolejny pojedynek, tym razem to Saddler. Zostań na kładce i częstuj go kuszami, uważając na QTE. Gdy podejdzie zbyt blisko, omiń go i biegnij na drugi koniec kładki. Jak zacznie się wić, to podbiegnij i wbij mu nóż w oko. Nie ma sensu się leśić na przedmioty w kabinie - zignoruj je. Walka jest



prosta, tylko musisz trzymać dystans.

Po kolejnej animacji biegnij cały czas przed siebie, wrogów ogłuszaj strzałami z shotguna - nie zabijaj ich, bo szkoda czasu. Po prostu biegnij i strzelaj, jeśli będzie potrzeba, na sam koniec użyj graple gun'a. Zeskocz i zabierz wyrzutnię rakiet, by rzucić ją Leonowi.

Sekrety dla wersji PlayStation 2:

Poziom trudności Professional - ukończ grę na poziomie normal

Dodatkowe stroje - ukończ grę raz

Seperate Ways - ukończ grę raz

Chicago TypeWriter (dla Ady) - ukończ Asigment Ada

Chicago TypeWriter (dla Leona) - ukończ Seperate Ways

Infinite Rocket Launcher - ukończ grę raz

Bron P.R.L. 412 - ukończ grę na poziomie Professional

- Cel misji
- S Save
- M Sprzedawca
- Skarb
- X Grapple Gun



PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES

INFO - PANEL

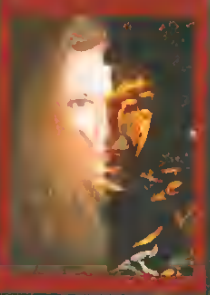
platforma
developer
gatunek
liczba graczy
czas gry
stopień trudności
akcesoria
ocena w PSX EXTREME
ocena średnia*

* po podstawie ocen branżowych i serwisów internetowych (m.in.: www.gamerankings.com)

Książę - Pan czasu.

Po wydarzeniach mających miejsce w Warrior Within, Książe i Kaileena powracają do Babilonu. Jednak ich szczęście nie trwa długo, gdyż rodzinne miasto stoi w płomieniach, a ulicami płynie krew mieszkańców. Zmiana swego [illegible] za sobą [illegible] sekwencje, które raz kolejny każą [illegible] rwanie. Tobą opie[illegible]ego rozdziału [illegible] Two Thrones definitywnie kończy przygody Księcia, wyjaśnia wszelkie wątki oraz niejasności. System nie zmienił się bardzo, choć został rozbudowany o kilka nowych elementów, które z pewnością przypadną do gustu wielbicielom serii.

[illegible]osnok]



Zanim zaczniesz grać.

Trzecia część przygód księcia zawiera kilka nowych elementów. Oto krótka rozpiska tych najważniejszych.

1. Speed Kill System (SKS).

[illegible] dodatek do systemu [illegible]. Na początku gry [illegible] tutorial tłumaczący jego zasadę działania. [illegible] podejdziemy [illegible]nika od tyłu, ekran rozmyje się lekko z żółtą otoczką. Wtedy można [illegible] Speed Kill. Trik polega na tym, że na sekundę akcja jest [illegible]inona i sztylet Księcia błyszczy - wtedy należy wcisnąć [illegible] jeden przycisk (atak). Jeśli zrobisz to w odpowiednim [illegible], nastąpi nagły zgon oponenta lub kontynuacja [illegible]. Czasem jest to tylko jeden cios, a czasem cała seria. [illegible] się wyczucie, które po kilku pierwszych pojedynkach [illegible] się dla Ciebie naturalne. Musi się stać, gdyż to będzie [illegible] ważny element w kilku momentach gry.



2. Metalowe płytki

[illegible]ą na wbicie sztyletu i tym samym zawisnięcie na nim. [illegible]a podskoczyć i wbić sztylet w osadzoną wyżej ścianę, [illegible] odskok oraz bieg po niej. Występują w sporej ilości.



3. Odskocznie.

Normalnie Książę nie może odbić się od ściany pod kątem, jednak po wbiegnięciu na taką odskocznię, jest to możliwe. Zazwyczaj mamy około sekundy na reakcję od momentu jej wciśnięcia.

4. Mroczny Książę.

Alter-ego naszego bohatera posiada własne combosy, nie może podnosić broni. Jednak nie musi - posiada łańcuch, który jest potężnym



orężem. Zasadniczo wystarczy atakować tylko łańcuchem, który pozwala także chwytać się różnych elementów (świeczniki, drążki itp.), by dostać się do z pozoru niedostępnych miejsc. Niestety Dark Prince ma wadę - traci energię. Stopniowo pasek życia zmniejsza się i można go uzupełnić tylko piaskami czasu. Dlatego trzeba zabijać każdego napotkanego wroga i niszczyć wszelkie dzbany z piaskami.

5. Pieskowe kredyty.

Przez grę można zdobyć punkty w postaci Sand Credit. Ich celem jest odkrywanie elementów galerii w menu Extra. Jednak ukończenie gry (na dowolnym poziomie trudności) powinno odblokować wszystko, włącznie z bonusową animacją. Jednakże ilustracje wymagają przekroczenia określonej ilości punktów - aby odblokować całą zawartość galerii należy mieć co najmniej 1500 kredytów.
Jak to osiągnąć? Część kredytów zdobywa się automatycznie, natomiast reszta jest poukrywana w skrzynkach i koszach w każdej lokacji Babilonu. Po prostu trzeba niszczyć wszystko możliwe przedmioty podczas wędrówki.

Opis przejścia

Podbiegnij do bramy i przeturlaj się przez wyrwę. Teraz w prawo i wdrap się na mur. Skok, po czym podejdź do ściany i przebiegnij po niej. Chwyć się wgłębienia w murze i przejedź za róg. Zeskocz i zjedź po drabinie. Wskocz na kolumnę, przeskocz na sąsiednią, wspinaj się do pogrubienia, po czym przeskocz na pierwszą kolumnę. Z kolumny odskocz na drewnianą kładkę. Wejdź na skrzynię i skocz na kolumnę, następnie odskocz na ścianę. Zeskocz na niższą półkę i biegnij po ścianie. Przejdź na drugą stronę muru, tutaj znajduje się fontanna (save point).

Początek przygody

Idź drewnianym balkonem (pojawi się ikona symbolizująca dodatkowy rzut kamery, który można włączyć w specyficznych momentach). Wejdź po drabinie na mur, animacja i tutorial nowej umiejętności Księcia - Speed Kill System. Przez kilka pierwszych zastosowań SKS będzie pojawiać się ikona. Jednak z czasem trzeba będzie już to wyczuć samemu.
Wskocz na kolumnę, pozbądź się oponenta i wykonaj bieg po ścianie. Złap się wyrwy i przesuwaj do samego końca, po czym przeskocz na platformę. Zjedź po drabinie - poczekaj na dogodny moment, by wykonać Speed Kill. Biegnij przed siebie, wykonaj spacer po ścianie i skok na przeciwległą stronę. Podciągnij się na półkę, drabiną na samą górę. Wbiegnij po deskach do okna i skok na mur. Animowany przerywnik.



Bieg po ścianie do czerwonego metalu, zjazd i eksterminacja wrogów. Drabina, wejście i skok na sąsiednią drabinę i na górę. Spacer po ścianie i odskok. Złap się wystającej deski. Skok do kolejnej drabiny i do góry. Wejdź na dach i pozbądź się przeciwnika, i ponownie skorzystaj z drabiny. Kolejna potyczka ze sługami Wezyra i bieg korytarzem do kolejnej drabiny. Teraz biegnij po ścianie i skok na platformę. Chwyć się deski i przejedź po niej do kolejnej platformy. Przechadzka po deskach i skok na kolejną platformę. Przeturlaj się przez wyrwę. Z krawędzi wykonaj skok na belkę, opuść się z niej. Teraz czeka Cię walka. Na końcu zaułku wbiegnij po ścianie i odskocz. Wejdź na górę. Skok na deskę, spacer do końca i skok do szczeliny pomiędzy ścianami oraz zjazd na dół. Tutaj czekają strażnicy - pozbądź się ich i na deskę. Podskocz do kolejnej, podciągnij się i skocz do szczeliny w ścianie. Wspinaj się do góry. Teraz powtórka z rozrywki, czyli kolejne deseczki i szczelina, którą opuść się na dół. Oponent

czeka na Speed Kilka. Biegnij korytarzem do placu, skocz na belkę przed sobą. Znów walka i drabina. Skok na balustradę i bieg korytarzem - przeturlaj się pod bramą.

Bieg po ścianie, deseczka i okazja na Speed Kill. Znów bieg po murze, aż do deski Teraz skok na balkon, schodami do końca i skok odbijany pomiędzy ścianami Wspinaj się po półkach, aż na samą górę i do deski Z niej przeskocz na belkę i po kilku innych deskach do balustrady na balkonie Zeskocz na ulicę, gdzie czeka Cię potyczka. Za róg i kilka desek wystających ze ściany, po których dostaniesz się wyżej. Z balkonu wykonaj bieg po ścianie i złap się deski. Odbij się od ściany i chwyć się półki Skok do płonącego pomieszczenia (save), zeskocz i przebiegnij się po ścianie, po czym wskocz na balkon po prawej. Chwyć się półki i użyj Speed Kill, by pozbyć się oponentów. Teraz wskocz na podest przy ścianie.

Wbiegnij po ścianie i wbij sztylet w metalową płytę - Książe zawśnie na niej. Podskocz i umieść sztylet w bliźniaczej płycie. Odczekaj moment i skocz na balkon. Bieg po ścianie i specjalna odskocznia (zmiana kierunek skoku), dzięki której dostaniesz się na balkon. Tutaj stań na kamiennym przycisku, otworzą się drzwi. Wejdź na podest i biegnij po ścianie do metalowej płyty, w którą wbijesz sztylet. Opuść się na deskę i skocz na metalową płytę, odczekaj moment i wykonaj Speed Kill Wejdź na kolumnę i odbij się od niej, by dostać się na balkon Kolejny oponent i skok do deseczki - następna okazja na SKS i przejście do nowej komnaty Balkon i potyczka - użyj metalowych płyt, by dostać się na pobliski taras. Pobiegnij po ścianie, z balkonu wbiegnij po ścianie na odskocznię i szybki Speed Kill. Odbij się od ściany, by chwycić się półki, z niej skocz na kolejną, podciągnij się i skok na balkon. W Korytarzu czeka kilku strażników - wiesz, co zrobić. W sali z posągami - po ścianie do metalowej płyty, następnie na półkę pod balkonem i skok na niego. Wbiegnij na ścianę, by uruchomić przycisk otwierający drzwi. Odbij się od ściany, by chwycić się belki, podciągnij się i wejdź do nowej lokacji. Tutaj znajdziesz fontannę (save). Biegnij przed siebie, aż do końca, uważając na kolce wynikające z podłogi Teraz użyj wajchy, aby otworzyć przejście w suficie. Wbiegnij na ścianę i użyj sztyletu w mechanizmie - wysunie się kamienny blok, wbiegnij po nim i złap się półki. Wejdź przez sufit do kolejnej komnaty. Tutaj wejdź na posąg i wbij sztylet w metalową płytę. Przebiegnij się na platformę po prawej stronie i na skocznię, szybki SKS i wbiegnij po ścianie do odskoczni. Do półki przy kolumnie wbij sztylet w metalową płytę i skocz na deskę. Zjedź na dół i wykonaj Speed Kill na przeciwniku Wbiegnij na ścianę i złap się półki Wbij się w metalową płytę i z niej biegnij po ścianie, odbicie i chwyt za półkę kolumny. Skocz na sąsiednią kolumnę, zeskok na posadzkę, mała potyczka i wyjdź na taras, gdzie czeka wstawka filmowa z Wezyrem i byłą Cesarzową.

Przez ruiny

Książe odzyskał władzę nad czasem, przynajmniej częściowo - może go cofać. Biegnij korytarzem, aż do przycisku na ścianie Wbiegnij na niego i udaj się do nowo otwartego przejścia. Teraz w prawo i szybki bieg po ścianie (uwaga na podłoże) Wbiegnij po ścianie i wbij sztylet w metalową płytę. Bieg do kolejnej płyty i kolejny spacer po ścianie Ponownie zostaw ślady na ścianie i wbij sztylet w zwisający materiał. Fontanna (save) i korytarz pełen pułapek w postaci ostrzy i kołów. Na ścianie Przycisk, który otwiera dalszą drogę. Szybki bieg do ściany - skacz po kolumnach, by dostać się do półki. Skok na platformę, podskok i wbicie sztyletu Kolumna.



metalowa płyta i skok na półkę w ścianie. Skok w kierunku materiału, a zjeżdżając odskocz na szczelinę. Zeskok na podłogę i save Kolejny korytarz pełen pułapek (ostrza, pękająca podłoga), skok na platformę, bieg po ścianie i Speed Kill, jeśli zdążysz. Teraz idź po wąskiej półce do następnych oponentów. Jedna ze ścian ma stopnie, które pozwolą Ci dostać się wyżej Kolejna ściana będzie miała metalowe płyty czekające na sztylet. Podciągnij się na półkę i wejdź na platformę, z której skocz na pozostałości podłogi Bieg po ścianie na odskocznię, po półce do korytarza, gdzie jest fontanna. Przycisk otworzy drzwi, schody zaprowadzą w ..

Kanały

Skacz po drążkach Skocz z krawędzi i chwyć się rurki wystającej ze ściany. Przejedź po kamiennych schodkach i skocz na kolejną rurkę. Podciągnij się i wykonaj skok na ścianę, Książe złapie się półki. Przejedź nią szczeliny i opuść się. Walka i bieg przed siebie Sztylet zastąpi dźwignię Zeskocz do głębszej części kanałów i do wody. Na ścianie są metalowe płyty, dzięki którym dostaniesz się na półkę, a z niej na kolumnę Drzwi staną otworem A w środku spacer po desce i skok do szczeliny. Zsuń się niżej, po półkach dostaniesz się na resztkę kolumny wystającej z sufitu. Skok na drążek, następnie na tabliczkę. Z wysuwającego się bloku wykonaj szybki bieg po ścianie do platformy, jeszcze jeden bieg - do szczeliny i opuść się na dół
Kontrolę przejmuje mroczna natura Księcia - czas na walkę Użyj łańcucha na płaskorzeźbie by otworzyć drzwi. Skok na kolumnę, po której zjedź na niższą platformę. Skocz, a w połowie lotu użyj łańcucha, by chwycić drążek i poszybować dalej Po wylądowaniu pojedynek. Teraz skocz po drążkach, na platformie kolejna potyczka. Z zaułku użyj łańcucha, by pociągnąć kamienny blok z płaskorzeźbą otwierający drzwi. Deski na ścianie doprowadzą Cię do drabiny, wejdź po niej i użyj sztyletu jako wajchy Wysunięty blok pozwoli doskoczyć do drążka. Skok (uwaga na pułapkę z kolcami) i odbijamy się, aż do samej góry. Bieg i skok do szczeliny, zjazd na dół - prosto do wody.

Powrót do naturalnej postaci. Po deskach do metalowej płyty, a z niej do korytarza, gdzie czekają sługusy Wezyrn. Użyj sztyletu jako dźwigni, by otworzyć drzwi. Rozstaj dróg, po lewej ścieżka z białą flaneką, prowadzącą do zwiększenia ilości energii Księcia, a po prawej ścieżka do następnej lokacji Masa pułapek, a na końcu fontanna.

Dacho-skoczek

Bieg po ścianie do platformy Skocz na drabinę, którą wejdź na górę. Skok na półkę (uwaga na strzały wylatujące za ścian). W tunelu czekają wrogowie, dzięki półkom i wnękom w ścianie dostaniesz się na górę. Wspinaj się szybko, gdyż półki nie są trwałe i rozsypują się. W dalszej części wspinaczki część półek będzie się wysuwać i chować. Przerwa w murach pozwoli Ci opuścić się na sam dół - odczekaj na odpowiedni moment i Speed Kill na wrogach. Po eksterminacji podejdź do portalu - Książę wbije sztylet i zyska dodatkowy slot na magazynowanie piasków. Przebiegnij po ścianie z pułapką (kolce), aż do drążka, skok na drugi drążek i na platformę, gdzie czeka okazja na SKS Skocz na łańcuch, opuść się na dół i kolejny Speed Kill, jeśli zdążysz. Wbiegnij na drewnianą platformę, wbij sztylet w metalową płytę i w kolejne, aż do odskoczni, która doprowadzi Cię do bezpiecznej platformy Po półce na górę, tam wajcha do przekręcenia. Bieg po ścianie i transformacja w mroczną wersję Księcia. Biegnij po ścianie używając łańcucha, by chwytać się świeczników i biec dalej, aż do ściany, z której musisz skoczyć na zwisający łańcuch Opuść się po nim i wyczekaj odpowiedni moment na SKS. Zeskocz i rozprawi się z napastnikami.

Wejdź na kolumnę i skocz na drążek, i na kolejny, aż do mechanizmu - wbiwszy sztylet otworzysz bramę po lewej. Przejedź przez nią, by powrócić do pierwotnej postaci.

Jazda Rydwanem

Prosta sprawa, jeśli wiadomo, co robić Na początku uważaj na ścianę budynku po lewej,



staraj się idealnie trafić w przejazd i nie za nic nie zwalniaj Po przejechaniu kilku ulic zaczną się pojawiać strażnicy, których tnij sztyletem - inaczej Cię zrzucą. Reszta to kwestia refleksu i wyczucia. Pamiętaj o cofaniu czasu.

Przedmieścia Babilonu

Kieruj się ku górze. Wspinaj się po deskach wystających ze ścian oraz drabinach. Z dachu zobaczysz większy kawałek okolicy, po półkach i deskach dotrzesz do platformy, z której dostaniesz się do odskoczni - szansa na Speed Kill. Za oknem czeka kolejny oponent. Z balkonu zeskocz i wbij sztylet w metalową płytę Przy odrobinie wyczucia dwa łatwe Speed Kille Z deski skok na



drążek, następnie do szczeliny w ścianie i zjechanie na dół Okazja na SKS dla jednego z wrogów, wykończ resztę i podejdź do portalu z piaskami czasu Podążaj ulicami, aż do skrzyni pokrytej materiałem, wejdź na nią, po czym biegnij po murze i wbij sztylet w płytę Bieg po ścianie do szczeliny w murze, skok, walka i bieg po ścianie, by ominąć dziurę w podłodze Jeszcze jeden bieg i skok, rozbieg i skok do pomieszczenia, gdzie mroczna natura się upomni.
Walka z piaskowymi ogarami, skok, użycie łańcucha, bieg po ścianie i skakanie po drążkach, aż do drabiny. Po niej na górę, gdzie wrócisz do normalnej postaci i znajdziesz fontannę.

Dachy Babilonu

Skok na dach i okazja na Speed Kill Zeskocz na niższy dach - tam jeszcze jeden oponent czekający na SKS. Teraz po ścianie na jedną i drugą skocznię. Po animacji ciąg dalszy skakanie. Kilku wrogów po drodze czeka uśmierconie. Skok na dach, z niego na drugi w oddali. Biegnij po ścianie do skoczni i złap się łańcucha. Opuść się w dół i pokonaj strażników. Po półkach zejdziesz na niższy poziom, po czym wbij sztylet w metalową płytę Skok na półkę, wejście na górę, bieg po ścianie i sztylet w płytę. Kolejna metalowa płyta - odszukaj kolejną płytę, w którą wbijesz sztylet. Przebiegnij do następnej i do mechanizmu, który podniesie bramę, zeskocz i przeturlaj się pod nią. Zapisz stan gry i biegnij przed siebie na spotkanie z pierwszym bossem

BOSS - "GRUBY JASON"

Pojedynek dzieli się na 3 części. Na początek biegnij do schodków pod ścianą areny. Dzięki akrobacjom i belkom dostaniesz się na podwyższenie. Podejdź do krawędzi kładki i zastosuj Speed Kill System. Udana sekwencja pozbawi potwora jednego oka. Teraz czas na drugie. Biegnij do bliźniaczo podobnej lokacji, tyle że bez schodków Wbiegnij po ścianie, sztylet w płytkę, nieco skakania i jesteś na podobnej platformie. Z kładki wykonaj SKS, by pozbawić wroga drugiego oka. Teraz, gdy jest ślepy, zajdź go od tyłu i tnij sztyletem po kostkach i łydkach

Gdy będzie wymachiwał ramieniem lub stąpał nogą - wykonuj salta do tyłu i na boki Jak tylko Kolos upadnie na kolana, wbiegnij mu na plecy i wykonaj ostatniego Speed Kill'a.

Podziemia

Transformacja w mrocznego Księcia i od razu bieg po ścianie Uważaj na pułapki i korzystaj



z łańcucha, by dostać się do drabiny, po której szybko zjedź na dół. Przy pomocy łańcucha wyciągnij kamienny blok i szybko do drzwi. Bieg po ścianie, łańcuch w świecznik, skok na półkę, znowu skok i zaczep łańcuchem o drążek, by dolecieć do kolejnej półki. Wspinaczka po deskach do korytarza, na końcu którego znów staniesz się Księciem

Babilońskie balkony

Skorzystaj z fontanny i biegnij po ścianie na skocznię Mała walka, ponownie bieg i walka. Na placu znajduje się kolejny portal Przy pomocy SKS wykończ strażników i odzyskaj umiejętność cofania czasu. Teraz wejdź na



balkon i uaktywnij przycisk na ścianie. Zwolnij czas i biegiem do drzwi, zanim się zamkną. Przeturlaj się.

Stara znajoma

Odbijając się od ścian dostaniesz się do metalowej płyty, w którą wbij sztylet. Bieg do pobliskiego balkonu i na górę po drabinie. Z krawędzi kładki zeskocz na niższy dom, pozbądź się strażnika i kolejnego natręta na pobliskim dachu. Po ścianie do góry i animacja. Na ścianie jest metalowa płyta - wbij w nią sztylet, następnie podbiegnij do balkonu Tutaj mała potyczka, zeskok na niższy budynek, walka i animacja. Przez drzwi do pokoju, następnie skok w szczelinę i zjazd na dół Skok na płytkę i zjeżdżamy po materiale Na budynek, spacer po ścianie i sztylet w materiał. Teraz skakanka pomiędzy ścianami, aż do drabiny, która zaprowadzi Cię do spotkania z dawną znajomą Zeskocz i pokonaj oponentów Na murze jest tabliczka, wbij w nią sztylet. Podciągnij się, zwisając obrzuć ją i skocz na kolumnę. Zeskocz z niej i chwyć się sztyletem metalowej płyty Bieg i skok. Farach sprawi, że spadnie dzwon - przesuń go pod wyrwę w ścianie, użyj mechanizmu przy pomocy sztyletu, by uwolnić pomocnicę z łukiem. Samemu szybko biegnij do drzwi, zanim się zamkną. Dalsza droga to bieganie, skakanie i wspinaczka po półkach. Dźwignia uruchomi wysuwanie się półek, po których dostaniesz się na plac Tutaj walka, po której biegnij po ścianie, skok i złapanie się drążka. Skok do mechanizmu z wbiciem sztyletu, bieg do kamienia, który się wysunął, po murze na platformę. Kolejny spacer po ścianie, skok i jesteś na drążku Obróć i skok na nurek, następnie na półkę ścienną. Wbiegnij i wbij się w metalową płytkę. Spacer po ścianie, odskok i złapanie drążka, następnie na deskę i z niej na balkon. Czas na SKS, by pozbyć się strażników pilnujących portalu, który da Ci kolejny slot na piasek. Przeciągnij dźwon pod metalowe płytki, wejdź na niego,

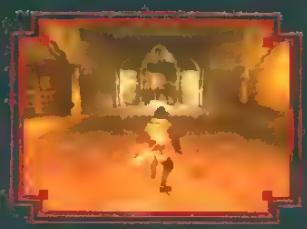
podskocz i wbij sztylet, i jeszcze raz to samo, a później dostań się do tarasu Animacja i kolejna tamtejówka.



Idea polega na operowaniu pokrętłami, aby umożliwić spotkanie Księcia i Farah Są trzy pokrętła, jedno jest zaraz przy wejściu do lokacji, pozostałe dwa w dalszej części terenu. Kombinacji jest niewiele, więc wystarczy nieco pomyśleć. Farach musi się znaleźć na dogodnej pozycji, by zastrzelić dźwon. Gdy to się stanie, pchaj go pod ścianę z mechanizmem, wejdź na dźwon, wbij sztylet i biegnij do nowo otwartych drzwi. Teraz trochę wspinaczki, którą ułatwią półki, ściany oraz metalowe płytki czekające na wbicie sztyletu Na samej górze fontanna oraz mechanizm otwierający drzwi. Zejdź schodami i zobacz animację.

Świątynia

Ponowna przemiana w mroczną wersję Księcia i mestety "czasówka". Ten moment może być irytujący, jeśli nie będziesz działać szybko Na początek skakanie po belkach i pojedynek. szybkia biegi po ścianie i znów walka. Użyj łańcucha, by wyciągnąć kamienny blok z płaskorzeźbą - wskocz na niego, wbiegnij na ścianę i odskocz na balkon.



Jeszcze jeden kamienny blok do wyciągnięcia, a z niego bieg po ścianie przy użyciu łańcucha na świecznikach. Skok ze skoczni i walcz z dwoma oponentami. Znów biegi, zaczep o świecznik przy pomocy łańcucha, skok w kierunku drążka i ponowne użycie łańcucha. Wyrwa w ścianie, skok z użyciem łańcucha - zsuń się na dół i skocz na platformę. Odskok od ściany na balkon, gdzie czeka Cię potyczka. Teraz po ścianie do zwisającej tkaniny, odskok z łańcuchem i na kolejną czerwoną szmatę Na dole walka. Przebiegnij po kamiennym przycisku i szybko do drzwi Naciśnij z rozbiegu przycisk, włącz spowolnienie czasu i omijając pułapki biegnij szybko do zamykających się drzwi. Za nimi powrócisz do naturalnej postaci.

Jak tylko przekręcisz wajchę, wyskoczą wrogowie Po eksterminacji skok na kolumnę i na kolejną. Teraz na platformę, bieg po ścianie i skok na drążek. Skocz po belkach, by dostać się do szczeliny zasłoniętej tkaniną. Teraz huśtanie się na drążkach na samą górę, tam korytarz, a na jego końcu dźwignia otwierająca drzwi. Dzięki zasłonom dostaniesz się na dół - otwórz drzwi przy pomocy mechanizmu na ścianie - teraz spacer po murze do drabinki (na górze znajdziesz fontannę) Po animacji kieruj się w lewo, bieg po ścianie i skok na parapet przy altanie. Obejdź ją i skocz pomiędzy ścianę a kratę. Zjedź na dół i czas na SKS. Przesuń kosz na przycisk i skorzystaj z otwartych drzwi Na placu czeka kilku przeciwników - pozbądź się ich i użyj mechanizmu, by uwolnić pomocniczkę. Przesuń jeden z koszy na przycisk (ten dalej drzwi), stań na drugim, włącz spowolnienie czasu i biegusiem do drzwi, zanim się zamkną. Na końcu korytarza czeka drabina, która zaprowadzi Cię do góry. Tutaj przez szyb i sztylet w metalową płytkę. Złap się wyrwy, teraz nieco wygibasów i bieg po ścianie, następnie skok na gzyms. Teraz po gzymsie przesuń się do szczeliny w ścianie. skocz, zsuń się i zabij wrogów. Na ścianie jest mechanizm otwierający drzwi - wbij się sztyletem i zwolnij czas, aby dobiec, zanim drzwi się zamkną

Skocz po belkach, by trafić na dobre miejsce i moment do wykonania Speed Killa. Portal obdaruje Cię ostatnim slotem do magazynowania piasków czasu. Wyciągnij kosz, teraz przesuń go, by dosięgnąć mechanizmu na ścianie, a drzwi zostaną otwarte Biegnij korytarzem, po drabinie w górę, bieg po ścianie i skok. Po animacji save, następnie spacer po ścianie zakończony skokiem na gzyms i na balkon (SKS) Skok z deski na półkę - opadnij na balkon, gdzie następuje przemiana.

Skok, zaczepienie się łańcuchem i na dół. Teraz walka. Złap się półki, następnie skok z użyciem łańcucha. Naciśnij przycisk, by otworzyć drzwi - wewnątrz walka. Wejdź na kolumnę, z niej skocz na filar, podciągnij się i skocz na balkon. Bieg po ścianie i jeszcze jeden przeciwnik. Kolejny bieg, wróg do zabicia, skakanka pomiędzy ścianami na samą górę. Użyj dźwigni i biegnij po ścianie, odskok z łańcuchem i...jesteś na balkonie. Gnaj przed siebie, aż trafisz na wodę i powrócisz do postaci Księcia.

Teraz czeka na Ciebie korytarz z pułapkami Zwolnienie czasu ułatwi ich ominięcie. Po ścianie do półki i na górę Kolejni oponenci, animacja, save i...

BOSS - "Lafirynda"

Małe powtórka z Warrior Within i nieco monotonna końcówka. Na początku atakuj krótkimi combosami do momentu iskrzenia ostrzy - wtedy szybko naciskaj przycisk ataku, by zyskać przewagę Po chwili odezwie się mroczne Ego Księcia, a pojedynek zamieni się w pościg po całym terenie. Goń ją, a gdy będziesz bardzo blisko, włącz spowolnienie czasu - inaczej Ci ucieknie Zatoczysz "koło" kilka razy, zanim pozbawisz ją energii. Na koniec starcie poprzez naciskanie przycisku i po sprawie Pamiętaj o regeneracji piasku poprzez zabijanie pomagierów Lafirynd.

Save i pogoń za dziewczyną. Nic trudnego, nieco wspinania i skakania (z pomocą łańcucha), cały czas przed siebie Biegane po ścianie, użycie odskoczni. Za moment pojawi się kilka potworków do eksterminacji. Wbiegnij po ścianie i machnij łańcuchem, by zaczepić drążek. Z belki dostaniesz się na balkon. Bieg po ścianie z użyciem łańcucha, odskocznia i jesteś w komnacie Znów biegnie po murze (łańcuch) i skakanie, aż złapiesz się łańcucha, po którym opuść się na dół i wykonaj SKS. Zeskocz na dół, wbiegnij na ścianę, by otworzyć drzwi przy pomocy przycisku. Przeturlaj się przez wyrwę i kontynuuj pościg, by po chwili zmienić tormę.

Plaza

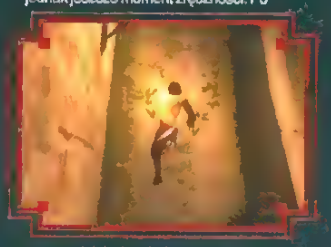
Wejdź na specyficzny podest pod ścianą, przebiegnij się po niej i odbij się, by wylądować na balkonie. Teraz użyj wajchy i zeskocz na dół Przeciągnij podest na środek komnaty po "torze". Wejdź na nowo przytaszczoną konstrukcję. skocz na ścianę i odbij się od niej chwytając się belki Teraz wskocz w szczelinę i do góry Skocz, użyj wajchy Kolejny skok, tym razem do nowo otwartego wyjścia. Dzięki ścianie i skokom dostaniesz się na balkon.



Scenka, po której zejdź na dół i stocz walkę z potworkami Znajdź i wciśnij przycisk, by otworzyć drzwi - mała walka i po drabinie w górę. "Skakanka" pomiędzy ścianami i jesteś na balkonie. Teraz zejdź na dół i rozprawsię ze strażnikami portalu. Wbij sztylet i zgarnij nagrodę Na ścianie jest przycisk otwierający drzwi, w korytarz podsuń sobie kosz, by wdrapać się na ścianę. Przejdź przez murek i zobaczysz...

Królewskie Ogrody

Gzymsy i belki prowadzą na balkon. Teraz mini pojedynek. Po walce dostań się na filar, a z niego na kolumnę i zjedź na dół, gdzie będzie nieco walki. Na jednym z filarów jest mechanizm czekający na uruchomienie przy pomocy sztyletu. Wejdź na kolumnę i wróć na filar Przy pomocy nowych kładek dostaniesz się na drugą stronę Na dole znajduje się portal, jednak jeszcze moment zręczności. Po



gzymsach i drążkach dotrzesz na murek, z niego skok na palmę Zjedź na dół i oczyść okolicę z natrętów. Portal odda Ci kolejną umiejętność, pomocną w potyczkach z większą ilością oponentów Na kolumnie znajduje się mechanizm - uruchom go i wróć na palmę. Skocz na murek, następnie na daszek, po czym na gzyms Deski i gzymsy doprowadzą Cię do kolejnej walki. Po eksterminacji wykonaj bieg po ścianie, chwyć się drążka i skocz w kierunku gzymsu. Schodź niżej, aż na sam środek areny. Animacja ukaże roślinnego golema - taktyka jest dokładnie ta sama, co w przypadku Warrior Within, czyli przeturlaj się pomiędzy jego nogami i tnij mieczem po łydkach. Gdy uklęknie, wbiegnij mu na plecy - Książę chwyci się jego karku i zacznie się zabawa. Musisz sterować golemem poprzez kilka zaułków tak, aby nie wpaść na żadną ścianę Golem może się o nie "strzec", jednak nie uderzyć z impetem (bo wtedy przygniecie Księcia), więc manewruj, aż zobaczysz wrota Wyjście stoi otworem, więc biegnij przed siebie i po drabinie. Na górze save i kolejna lokacja.

Kanały

Biegnij w lewo - skakanie pomiędzy ścianami zaprowadzi Cię na górę. Bieg po ścianie prosto do półki Zejdź po drabinie, skocz na gzyms, złap się drążka i znajdziesz się w korytarzu. Potyczka, po niej przesuń kosz do rogu po prawej stronie Wejdź na kosz i biegnij po ścianie, na koniec skakanie pomiędzy ścianami, aż na samą górę. przycisk na ścianie. Spacer po murze i odskocznie chwyć się gzymsu i podciągnij się na nim pomiędzy ścianami, kolejny bieg po ścianie transformacja w mrocznego Księcia.

Zsuń się po łańcuchu i wykonaj SKS, włącz mechanizm i biegnij po ścianie wspomagając łańcuchem (świeczniki) Zjedź po materiale i skok z użyciem łańcucha. Walka z potworkami, uruchomienie mechanizmu i bieg po ścianie. Znów spacer po ścianach, zakończony skakaniem i zaczepieniem łańcuchem o drążek Chwyć się gzymsu i pociągnij łańcuchem blok z płaskorzeźbą. Z bloku przebiegnij na drabinę. Kolejny blok do wyciągnięcia za ściany i spacer po ścianie na balkonik.

Kwatery



Powrót do dobrego Księcia i przed siebie. Natkniesz się na kolejny portal Prosta sprawa - wykończyć wrogów i wbić sztylet w portal. Cały czas przed siebie, gdzie czeka zagadka do rozwiązania. Aby wyważyć wrota, musisz przesunąć ogromny posąg Biegnij na sam koniec komnaty, gdzie stoi ów posąg Wskocz na kolumnę, będącą laską posągu, następnie odskok na pobliskie rusztowanie. Skok na ścianę i wnękę w murze, przesuń się do zagłębienia między ściany i zacznij odbijać od nich, by chwycić się wnęki. Teraz dostań się na drewnianą platformę, z niej dotrzesz bez problemów do obu mechanizmów i wajch odpowiedzialnych za sterowanie posągiem. Mechanizm uruchamiany sztyletem przesuwa posąg, natomiast wajchy go obracają. Przesuwaj obiekt w kierunku bramy, aby "pomost" był skierowany w jej stronę. Gdy się zaklinuje, obróć ją tak, aby stała bokiem i znów przesuwaj, aż się zaklinuje. Ponownie obróć posąg (niech stoi prosto) i przesuwaj by zniszczyć wrota. Animacja i kolejny...

Pościg rydwanem

Druga i ostatnia zarazem przejażdżka rydwanem. Jest trudniej, ciaśniej i jeszcze bardziej irytująco. Do tego dochodzą przeszkody na drodze i kilka błędów kolizji. Za pierwszym razem staraj się poznać i zapamiętać trasę, dalej to już kwestia szczęścia i refleksu. Gdy dotrzesz do trasy, czeka Cię spotkanie z kolejnym bosem, tym razem są to...

BOSS -"Bliźniaki z ostrzami"

Przez chwilę jest jeden, ale za moment dołącza drugi. Strategia jest prosta - podstawowym celem wyplacanie comobosów jest bliźniak z mieczem. Gdy dostanie odpowiednie ciągi, jego brat z toporem zaatakuje Ciebie, wyczuj zatem moment i unik w bok. Jego topór utkwi w ziemi, wtedy szybko znajdź go od tyłu i okładaj mieczem. Momentami są okazje, by wykonać Speed Kilka, jednak nie są one wymagane do zwycięstwa. Po prostu powtarzaj kombinacje do skutku.

Królewska droga

Animacja i kolejna metamorfoza w mrocznego Księcia. Pozbądź się natrętów, drzwi staną otworem. Wbiegnij na kolejny plac i wskocz na balkon - za chwilę Książe znów będzie sobą. Biegiem na odskocznię, z niej na półkę i wspinaj się wywrą pomiędzy ścianami. Użyj wajchy i po materiale w dół, skok na gzyms i przesuwaj się po nim pomiędzy ścianami. Eliminacja strażników i bieg po ścianie zakończony skokiem na drążek. Następny drążek i sztylet w metalową płytkę, następnie bieg po ścianie do balkonu.

Znowu bieg po ścianie na wysuwającą się półkę. Odskok od desek prosto na metalową płytkę. Huśtając się na drążkach dostaniesz się do balkonu. Tutaj mała potyczka, po której użyj wajchy i przed siebie. Ponownie bieg po ścianie i wbijanie sztyletu w metalowe płytki. Następnie akrobacje na drążkach i skok na balkon, gdzie znów walka. Już tylko skok do windy i dojeżdżasz na...

Wiszące Ogrody



Na początek eksterminacja natrętów, a następnie przesuń wajchę i rozpocznij skakanie pomiędzy ścianami. Zwróć uwagę na ruchomy blok - nieuważny ruch i zepchnie Cię na ziemię. Ruchome półki i metalowe płytki to droga na górę ogrodów. Tam znajdziesz fontannę. Dalsza droga to znów kamienne bloki z tendencją do pojawiania się i znikania w ścianie, po których musisz skakać lub omijać przy bieganiu po owej ścianie. Dalej jest drążek, z którego



dostaniesz się do portalu.
Standardowo wybij przeciwników i umieść sztylet w portalu. Następnie skok na ścianę i wbicie sztyletu w metalową płytkę. Skocz na wysuwający się kamienny blok i przed siebie, aż do gzymsu. Tutaj czas kieruj się w górę, aż do gzymsu, gdzie czeka Cię fontanna. Znajdziesz fontannę - [illegible] i przed siebie. [illegible] pułapek, zatrzymanie czasu może okazać się [illegible] [illegible] [illegible]

grand theft auto
Liberty City Stories



INFO - PANEL

platforma	PSP
developer	Rockstar North
gatunek	przygodowe
liczba graczy	1-6 (Wi-Fi/Ad Hoc)
czas gry	30-50 godzin
stopień trudności	średni
akcesoria	320 Kb
ocena w PSX EXTREME	9+ (Butcher)
ocena średnia*	88%

* na podstawie pięciu brytyjskich i serwisów internetowych (dane z www.gamerankings.com)

opis przejścia

Prologue (100 $)
Wsiądź od samochodu i pojedź pod wskazany żółtą ikonką budynek. Po tym jak przyjedziesz na miejsce wejdz do budynku. Mozesz tu zachowywac stan gry i zmieniać ciuchy. Wróć do auta i zawiez Vincenza pod wskazany adres

Vincenzo

Slacker (100 $)
Pojedz we wskazane miejsce. Pogadaj z opomym pracownikiem i zawieź go do oznaczonego na żółto punktu.

Dealing Revenge (500 $)
Krotki instruktaz walki wręcz. Załatw dealera (lockując się za pomocą R przyciskaj "kółko") a następnie dwóch kolejnych gości (cel przełącza się za pomocą "lewo"/"prawo" na D-padzie)

Snuff (500 $)
Z Ammu-Nation zgarnij pistolet (na razie masz dostęp tylko do niego) a następnie pojedź na budowę. Załatw goryli. Z tyłu tunelu stoją dwaj kolejni (gdy namierzając drania za pomocą R nacisniesz "dol" na D-padzie, będziesz mógł celować manualnie). Załatw jeszcze gościa przy samochodzie i wez jego komórkę. Wsiądź do fury i wjedź do znajdującego się nieopodal Pay'n'Spray. Pomyślne ukończenie tej misji odblokuje zadanie u JD O'Toole a

Smash and grab (1000 $)
Skołuj furę z czterema miejscami i jedź we wskazane miejsce. Niebieski pasek symbolizuje energię ludzi Leone a - więc musisz się spieszyć. Na stacji poczekaj aż ekipa wsiądzie do auta i zmykaj (masz trzy gwiazdki na karku) do Pay'n'Spray - uważaj przy tym ne rozłozone na ulicach kolce. Po przemalowaniu auta zajedź pod magazyn Vincenza

Hot wheels
Niebieski punkt na mapie to samochod Vincenza. Gdy nim ruszysz, pojawi się policja - musisz jej umknąć. Najlepiej pojechać punktu Pay'n'Spray. Następnie udaj od wyznaczonego na mapie garazu a po rozmowie z Vincenzem wroć do auta i pojedź na złomowisko gdzie ustaw brykę pod maszyną zgniatającą.

W międzyczasie zadzwoni do Ciebie mama i na mapie pojawi się kolejny punkt z zadaniami (Ma Cipriani). Póki co jednak sklerujmy się do Dzejdiego.

JD O'Tooie

Bone voyeur! (500 $)
Nie zostaniesz wpuszczony do meliny, jeśli masz na sobie garnitur Leone a, zmień go więc na zwykłe laszki w domu ("casual clothes"). Wejdź do vana JD-a. Objedź dzielnicę w poszukiwaniu dziwek (niebieskie punkty) - oddadzą swojemu alfonsowi kasę, w sumie musisz uzbierać 700 dolców. Masz na to 3 5 minuty. Trafisz tez na konkurencyjnych pimpow (czerwone punkty) - tych czym prędzej rozjedz zbierając z trupów pieniądze

Don in 60 seconds (1000 $)
Wejdź od auta i zwiewaj przed policją (dwie gwiazdki) najlepiej zjedź do Pay'n Spray. Następnie odwieź Salvatore a od domu. Od tego momentu mozesz wykonywać zadania dla Salvatore'a Leone, wiedz tez że w Ammu-Nation mozesz juz zakupić Micro SMG

A volatile situation (1000 $)
W tej misji przyda Ci się porządne pukawka. kup więc automat w Ammu-Nation. Podjedź od kasyna. Po telefonie od JD czekają Cię trzy potyczki z ekipą Sindacco. Gdy tylko zobaczysz kropkę na radarze, jedź w jej kierunku. Staraj się nie dopuscic by intruzi dotarli od kasyna, gdyz mogą tam zdetonować bombę - dwie eksplozje i będziesz zmuszony powtarzać misję. Najlepiej wsiąść na motocykl, jechać za pojazdem i cały czas wen strzelać. Czwarte uderzanie Sinecco przewiduje atak z samochodem z zainstalowaną weń bombą, miej się więc na baczności. W ostatecznosci mozesz wejść do uzbrojonego auta i odjechać nim na pewną odległość - pilnuj wowczas wskaznika pokazującego bezpieczną odległość od kasyna.

Blow up "Dolls" (1500 $)
' Pozycz" dowolną osobową brykę i udaj się od warsztatu 8-Ball, gdzie zamontują Ci w aucie ładunek wybuchowy. Teraz pojedz na parking przy burdelu. Stoi tam czterech goryli. Rozjedz ich, a następnie zaparkuj w garazu (miej oko na pasek zniszczenie samochodu - jeśli nie pozbędziesz się przeciwników może być Ci trudno wjechać w wyznaczone miejsce). Następnie oddal się na bezpieczną odległość i zdetonuj ładunek.
Pora na zadania od Mamuśki

Ma Cipriani

Snappy dresser (100 $)
Wroc do domu i zabierz aparat. Udaj się w wyznaczony punkt - zobaczysz Casę wyjeżdżającego swoją furgonetką. Jedz za nim ale trzymaj się w pewnej odległości inaczej gość zorientuje się, ze jest obserwowany. Po pewnym czasie dosiądzie się do niego jakas dziwka, co stanowi doskonałą okazję by pstryknąć Casie kompromitującą fotkę. Aparatu używasz jak normalnej broni - uchwyć Casę podczas gonitwy za dziewczynami, a gdy ujęcie okaze się satysfakcjonujące wroć od Mamuśki

Big rumble in Little China
By zyskać respekt Mamuśki, musisz rozwelić dwie grupy azjatyckiej Triady. Jedna siedzi w furgonetce. Auto jest pancerne, więc strzelanie jest z góry skazane na niepowodzenie. Staranuj auto kilka razy, a gdy wyjdzie z niego dwóch Chińczyków, rozjedź ich. Kolejna, liczniejsza grupka znajduje się na terenie Chinatown. Wystrzelasz ich bez większych problemów. Niestety, za fatygę nie dostaniesz ani centa.

Grease Sucho (1000 $)
W Ammu-Nation kup automat z większą ilością amunicji, następnie skołuj jakąś szybką brykę (stojący obok domu Mamuski Leone Sentinel nada się idealnie) i podjedz na linię startu. Wyścig nie należy od trudnych, więc z zaliczaniem kolejnych żółtych słupów nie powinieneś mieć problemu. Po wygraniu rajdu musisz jeszcze rozwalić furę Sucho. Z auta mozesz strzelać trzymając L, wychylając gałkę w odpowiednim kierunku i dusząc "kółko". Gość prawdopodobnie spęka i opuści pojazd, a wowczas egzekucja stanie się formalnością. Od tego momentu możesz liczyć na telefony od innych rajdowców, proponujących Ci stanięcie do wyścigu.

Dead meat (500 $)
Pojedz do sklepu Casy a Toni "zaproponuje" rzeźników wspólną przejażdżkę. Gdy wsiądziecie do auta, pojedź w miejsce wyznaczone żółtym punktem. Otworzy się brama, wjedź na teren fabryki i zaparkuj w określonym miejscu. Po scence dogon Casę i poslekaj go ...toporkiem! Masz teraz ghy na karku (dwie gwiazdki), wsiądz do vana i ucieknij przed nim najlepiej od Pay n Spray. Auto prowadzi się dość topornie, ale jesli poscig wjedzie Ci w kupar i odpadną tyle drzwi od auta, zobaczysz w środku coś ciekawego) Gdy pozbędziesz się policji, zawiez "kiełbaski" do delikatesów Casy

No son of mine
Mamuśka wystawi Cię do wiatru - sprzątnij napastników zanim oni sprzątną Ciebie. Czeka Cię kilka kolejnych "dostaw", przy czym ostatnia akpe jest wyposazona w naprawdę śmiercionośną broń. Warto wbic się od jakiegoś auta i z jego pomocą porozjeżdżać zakapiorów. I pomyśleć, że to rodzona matka... Od tego momentu grozi Ci niebezpieczeństwo ze strony sługusów Mamuśki - mogą uderzyć w kazdej chwili, na szczęście gdy będą znajdowali się w pobliżu, zostaniesz ostrzezony odpowiednim komunikatem

Salvatore Leone

The Offer (500 $)
Jedz do odków spotkac się z Jane Hopper. Gdy tylko scenka się skończy, napadnie Cię ekipa zakapiorów - uciekaj ile sił w nogach poza teren fabryki (nie ma sansu wybijać napastników) a misja zakonczy się powodzeniem

Ho selecta! (500 $)
Masz 6 godzin na dostarczenie do odków 6 prostytutek (to te niebieskie ikony na mapie). Skombinuj furę (nada się Sentinel stojący pod willą) i zrób dwie tury, w kazdej zabierając ze sobą trzy panienki. Niektóre są "na robocie" stuknij więc w samochód obsługiwanego klienta, a następnie rozwal go (oraz jego kolegów, jeśli czekają na swoją kolej) Tylko uważaj na dziwkę! Po wykonaniu tej misji zadzwoni od Ciebie Mama -

Ładniejsze niż na PS2

Gra wygląda ładniej niz GTA3 na PlayStation 2, a porownanie z tą własnie częścią nie jest przypadkowe - produkcja Rockstar na PSP pozwala nam po raz kolejny pojawic się w Liberty City, tym razem w skórze Toniego Cipriani. Na niewielką płytkę UMD wcisnięto naprawdę ogromną ilość dobra wszelakiego - mnostwo questow, cut-scenek między nimi, muzyki itd. Jeśli nie liczyć razących "zatrzyman' animacji, mielibyśmy naprawdę swietny tytuł również pod kątem technicznym. Tak czy siak rozwiązanie jest jedno - jeśli masz PSP, nie mozesz nie mieć GTA LCS [koso]



od tego momentu masz możliwość wykonywania dla niej zadań.

Frighteners (1000 $)
Musisz wystraszyć trzech członków Union. Każdy porusza się furą, schemat jest więc prosty. Najpierw przywal kilka razy zdarzakiem własnego auta, a gdy gangole zatrzymają się i wyjdą, odjedź im trochę w twarz, najlepiej z piąchy. Tylko nie za mocno! Chodzi wyłącznie o to, by trochę ich przestraszyć.
Dodatkowa nagroda: ciuchy Avenging Angel's

Rollercoaster ride (1000 $)
Musisz dotrzeć do stacji radiowej, zanim wyjdzie z niej Jana, co nastąpi za dwie minuty. Załatw stojącego przy limuzynie szofera. Gdy Toni przebierze się w jego ciuchy, wejdź do samochodu. Musisz solidnie wystraszyć babsztyla, by napełnił pasek jej przerażenia. Kolizje i stłuczki są mało efektywne i grożą rozwaleniem auta, upatrz więc jakąś górkę (w pobliżu stacji radiowej jest ich trochę), dodrze się rozpędź i wyskocz. Świetny efekt dają też stunt jumps. Gdy kobieta zmięknie, zewrzeć ją na przystań promową.
Dodatkowa nagroda: uniform szofera (Chauffeur)

Maria

Shop 'til you strop (100 $)
Zawiez Marię do sklepu. Po "zakupach" będziesz miał jedną gwiazdkę poscigu (pojedz od Pay'n'Spray, zbierz odpowiednią ikonkę lub po prostu poczekaj) po wizycie w drugim sklepie będą już trzy, w dodatku właściciel z shotgunem może Ci przebić opony. Na szczęście musisz już tylko odwieźć kobietę do domu.

Taken for a ride (500 $)
"Pożycz" jakąś zwrotną brykę i pojedź wraz z Maną do jej dilera (ustaw się za zaparkowanym tam samochodem). Dziewczyna zostanie porwana, rusz więc w pościg i obij uciekający pojazd. Gdy wyjdzie z niego dwójka zbirów, przejedź ich lub zastrzel, a następnie odwieź Manę pod dom.

Booby prize
Musisz znaleźć motocykl - najlepszym wyborem jest oczywiście PCJ-600 i popędzić na linię startu. Dwie pętle po okolicach Trenton i Chinatown i zadanie wykonane.

Bike heat (500 $)
Pojedz do Chinatown. Gdy Weyna ucieknie, nie wdawaj się w bójkę, tylko wskakuj na motor z prawej, zabierając jednocześnie spluwę i ruszaj w pościg. Maszyny są szybkie i zwrotne, więc nie będzie łatwo dopaść uciekiniera, nie pozwol też, by odjechał Ci zbyt daleko.

Overdose of trouble
Znów kłopoty z tym babsztylem. Skołuj jakiś środek transportu (najlepiej szybki motocykl) i zawieź Manę w wyznaczone miejsce. Niestety, zła miejscówka. Gnaj do kolejnej lokacji tym razem z "obstawą" na karku. Później będzie jeszcze apartament Mani i wreszcie rezydenta Salvatore'a, gdzie dziewczyna znajdzie to, czego potrzebuje.
Dodatkowa nagroda: kostium Goodfella

Salvatore Leone

Contra-banned (1000 $)
Wsiądź do fury z czterema siedzeniami (polecam Sentinela stojącego pod rezydencją Salvatore'a), zbierz trzech pomagierów i uderz do doków. Handlerz Cię wystawi, wybij więc szybko dilerów, wpakuj się do jego fury i pryskaj. Policyjny pościg zneutralizuj zbierając gwiazdki lub przemalowując auto w Pay'n'Spray, a następnie odwieź furę do "dziupli" bossa i zostaw samochód w garażu.

Po wykonaniu zadania zadzwoni JD i zaproponuje, byś wpadł do niego wykonać parę zleceń.

JD O'Toole

Salvatore's salvation (1500 $)
Twój pracodawca został porwany, wsiądź więc w samochód i jedź za samochodem porywaczy. Nie zbliżaj się jednak za bardzo, zachowuj dystans. Po cut-scence pojedź na złomowisko (przy komisie samochodowym) i zacznij się na zbrow. Masz dosłownie kilka sekund, by poradzić sobie z nimi i wbić się do auta, inaczej furę wraz z Salvatore'em zostanie zmiażdżona w maszynie. Jeśli zdołasz wygospodarować więcej czasu, możesz utrudnić zadanie porywaczom, parkując w wyznaczonym miejscu stojącą nieopodal śmieciarkę. W każdym razie autem z uwięzionym w bagażniku Salem musisz dowieźć pod jego rezydencję.

The Guns of Leone (3000 $)
Dostań się po schodach na dach, zabierz snajperkę i ustaw się w wyznaczonym punkcie. Za pomocą zdobytej broni wystrzelaj wszystkich.



Sindacco (ułatw sobie zadanie biorąc pigułkę zwalniającą tempo akcji - znajduje się tuż obok). Gdy Salvatore odtrze od prostopadłej ulicy (tej z burdelem JD), wejdź nieco wyżej. Wkrotce przyjedzie policja - tych też wystrzelaj.

Calm before the storm (1000 $)
Udaj się do rezydencji Salvatore'a. Musisz śledzić helikopter z Massimo na pokładzie - pilnuj punktu na radarze i cały czas staraj się być blisko niego. Wyląduje na placu budowy, ale na tym nie koniec. Kolejnym punktem będzie dach budynku w Chinatown. Musisz wejść po schodach i zacząć się w wyznaczonym miejscu by podsłuchać rozmowę. Członkowie Triady Cię przyłapią, rozpocznie się strzelanina. Załatw z pomocą uzi bandziorów stojących po drugiej stronie dachu. Nie zeskakuj na dół najpierw sprzątnij ekipę na górze. W załatwieniu gości na dole pomoże Ci snajperka (jeśli nią dysponujesz), choć kolazkowie chowają się, widząc Cię z tą spluwą. Misja skończy się, gdy rozwalisz ostatniego z Azjatów.

The Made Man (1500 $)
Wsiądź od auta i zawiez JD na ceremonię do Harwood. W międzyczasie zaatakują Cię Sindacco, zajmij się nimi (najlepiej poczekaj, aż wyjdą z auta, wtedy ich rozjedź lub rozwal z gun drive-by). Po dojechaniu na miejsce i obejrzeniu scenki wsiądź do bryki i pojedź do Mickeya. Krew trupossa wylewa się na jezdnię, więc zapewne szybko będziesz miał na ogonie gliniarzy (2 gwiazdki). Na samym końcu pozostanie Ci wrzucenie samochodu od rzeki - możesz to uczynić w którymkolwiek miejscu, najłatwiej będzie na zachodnim wybrzeżu Portland. Rozpędź brykę i w odpowiednim momencie wyskocz z niej.

Wkrotce zadzwoni do Ciebie Vincenzo, przeprosi za swoje wybryki i zaproponuje, żebyś od niego wpadł.

Vincenzo

The Portland chainsaw masquerade (3000 $)
Pojedz do odkow i wsiądź na statek. Na odle czeka Cię potyczka z kilkunastoma uzbrojonymi w piły mechaniczne gangsterami - uciekaj przed nimi, a gdy będziesz wystarczająco daleko, odwróć się, przymierz i wal z shotguna. W magazynie znajduje się kilka przydatnych ikon (zdrowia). Vincenza również rozwal z shotguna, po czym idź do wyjścia. Dodatkowa nagroda: strój Overalls, w którym będziesz mógł uczestniczyć w Slash TV na statku.

Zadzwoni do Ciebie Salvatore. Udaj się teraz od jego rezydencji.

Salvatore Leone

Sindacco sabotage (1500 $)
Trwa potyczka między ekipą Diablo a ludźmi Salvatore'a - na ekranie widnieją wskaźniki energii odu grup. Wez kamizelkę i uzi z garazu, jeśli są Ci potrzebne, wsiądz ne motocykl i udaj się n miejsce starcie. Łatwo nie będzie, bo już na miejscu przeciwnicy mają sporą przewagę. A żeby przejść misję, musisz wybić oponentów, zanim oni wybiją mafiosów Salvatore'a. Polecam poruszanie się na motocyklu, rozjeżdzanie i prucie z uzika - w ten sposób minimalizujesz ewentualne straty. Przyda się tez snajperka, jeśli masz ją na wyposażeniu.

The trouble with Triads (1500 $)
Pojedz w wyznaczone miejsce. Po wybuchu magazynu masz 4,5 minuty, by zebrać pieniądze (zielone ikonki na radarze). Uważaj na płomienie i towarzyszących Ci Azjatów. Musisz trochę poszperać, by znaleźć całą kasę, ale nie powinieneś mieć z tym problemów. Po zgarnięciu wszystkich banknotów pozostaje Ci zawieźć je do siedziby Salvatore'a. Triada nie odpuści, ale postaraj się, by na zrodili Ci krzywdy.

Driving Mr Leone (4000 $)
Wsiądz z bossem do Sentinela i zewieź go na przystań promową. Tu czekają już gliniarze (trzy gwiazdki), jedź więc ne przeciwległy koniec Portland, na most Callahana. Przemalowanie auta w Pay'n'Spray niewiele da. Gdy wjedziesz na most, mocno się rozpędź, a auto przeskoczy ne drugą stronę. Witaj na Staunton Island! Na tym jednak nie koniec, musisz znaleźć kryjówkę, a nadal masz pościg na karku. Gdy w końcu dotrzesz pod garaż, misje się zakończy.

Od teraz możesz bez żadnych problemów przemieszczać się między Portland a



Staunton Island. Kolejne zadanie odbierzesz od Salvatore'a korzystając z publicznego telefonu.

A walk in the park (500 $)
Banalne zadanie. Wsiądź na motocykl (najlepiej PCJ-600), wparuj do parku i za pomocą uzika pozbądź się celu, a następnie zabierz jego telefon komórkowy. Teraz musisz tylko odwieźć zdobycz Salowi (będziesz miał na plecach pościg, ale umkniesz mu bez problemu).
Dodatkowa nagroda: strój Sweats

grand theft auto Liberty City Stories na 100 procent

Przejście trybu fabularnego to grubo poniżej 50% faktycznej ilości atrakcji zawartych w grze Rockstar. By moc mówić o pełnym zaliczeniu Liberty City Stories, trzeba zaliczyć dodatkowo mnóstwo sidequestów. Zazwyczaj szalenie nużących, zatem o sztucznym wydłużaniu czasu gry nie ma mowy - zresztą fani GTA doskonale czają bazę. Oto, lista "LCS na 100%"

- przejście całego trybu fabularnego
- znalezienie 100 ukrytych paczek (40 jest w Portland, po 30 na pozostałych wyspach)
- zaliczenie 26 Unique Jumps (skoki wykonywane ze specjalnie umiejscowionych ramp)
- zaliczenie 20 Rampages (zabicie określonej ilości ludzi, by zacząć to zadanie, trzeba zebrać ikonę z białą twarzą ufoka)
- 100 kursów w taksówce (Taxi Mission)
- zaliczone wszystkie misje Emergency Vehicle: Vigilante, Firefighter, Paramedic
- zadania poboczne:

PORTLAND: Stash TV, Wong Side of the Tracks: Car Salesman, Noodle Punk: RC Triad Take-down, Scrapyard Challenge: Bumps & Grinds, Scooter Shooter, Bika Race (Red Light Racing), Car Race (Low-Rider Rumble), RC Racing (Thrashin' RC), 9MM Mayhem, Avenging Angels, Thrash Dash

STAUNTON: Go Go Faggio: Bike Salesman, Pizza Boy, Bike Race (Torrington TT), Car Race (Deimos Dash), RC Race (Ragin' RC), Avenging Angels, Car-azy Giveaway, Karmageddon, Thrash Dash

SHORESIDE VALE: Bika Race (Gangsta GP), Car Race (Wi-Cheetah Run), RC Race (Chasin' RC), Avenging Angels, AWOL: Angel, See the Sight Before Your Flight, Thrash Dash.

Co otrzymasz za zaliczenie gry na 100%? Nieskończoną amunicję czołg Rhino, oraz satysfakcję, a o nią przede wszystkim tu chodzi, prawda)?



MISJE POBOCZNE

Vigilante

GDZIE: Dowolny radiowoz samochód FBI albo czołg Rhino. Nadus "góra", by rozpocząć misję
WARUNKI:
REGUŁY: Klasyka w sam. Rozwalaj samochody przestępców - jeśli zdobędziesz czołg, zadanie będzie banalnie proste. By zaliczyc misję, musisz przejść 12 levell w jednym podejściu
NAGRDDA. Zwiększenie punktów pancerza do 150

Paramedic

GDZIE: Dowolna karetka, najłatwiej namierzyć ją przy szpitalu. Nados "gora", by rozpocząć misję
WARUNKI: -
REGUŁY Twoim zadaniem jest zbieranie pacjentów i zawożenie ich do szpitala. By zaliczyć misję, musisz przejść 12 levell w jednym podejściu
NAGRDDA: Nieskończony sprint (wciśnięty "X")

Firefighter

GDZIE: Dowolny wóz strazacki, najłatwiej namierzyc go przy remizie. Naduś "góra", by rozpocząć misję
WARUNKI: -
REGUŁY: Musisz gasić pozary – zarówno płonące auta, jak i płonących ludzi. By zaliczyć zadanie, musisz pokonać 12 levell w jednym podejściu
NAGRODA: Toni staje się ognioodporny

Taxi

GDZIE: Dowolna taksówka. Nadus "góra", by rozpocząć misję
WARUNKI -
REGUŁY: Musisz wykonać 100 kursów (ale nie jesteś skazany na zrobienie tego w jednym podejściu)
NAGRDDA. Do biura Mean Street Taxi w Trenton zostanie dostarczony nowy typ taksówki: Bickle '76

Slash TV

GDZIE. Portland - południowo-wschodni fragment Portland (dzielnica Atlantic Quays). Wejdz na stojący na nabrzezu statek - w jego wschodniej części znajdziesz wejście, a na samym dole sam quest.
WARUNKI: Quest jest dostępny po wykonaniu misji "The Portland Chainsaw Masquerade". Musisz być ubrany w strój Overalls i przybyć na statek nocą (między 18 a 5 rano)
REGUŁY: Ty kontra dziesiątki psycholi. Masz do pokonania 5 levell, na kazdym będzie coraz więcej przeciwnikow. W walce najlepiej sprawdzają się kolt i shotgun - obiegaj przeciwników, by być w odpowiedniej odległości, po czym strzelaj.
NAGRDDY: Za pokonanie kazdego z 5 levell otrzymujesz nagrody pieniężne (100, 300, 500, 700, 1500 $) za pokonanie wszystkich w jednej próbie - Rocket Launcher. Przejście kolejnych 5 levell (przeciwnicy są trudniejsi - jeden strzał juz ne nich nie wystarczy) zaowocuje zdobyciem mini-guna i kostiumu Cox Mascot (niczym Tommy Lee Jones w "Wydziale poscigowym") UWAGA! Slash TV trzeba przejść dwukrotnie, jeśli chcesz skończyć GTA.LCS na 100%.

Wong Side of the Tracks

GDZIE: Portland - spod szpitala jedz na północ i skręć w prawo, jadąc równolegle do rozciągających się nad Tobą torów. Kawałek dalej zobaczysz stację - wejdź po schodach i wsiądz na Sancheza.
WARUNKI: -
REGUŁY: Musisz pokonać szereg checkpointow, tyle ze nie mozesz spaść z torów. A musisz uważać zarowno na goniących Cię braci Wong, jak i jezdzące po torach pociągi
NAGRDDA: 1500 $

Car Salesman

GDZIE: Portland - salon samochodowy Capital Autos w dzielnicy Saint's Mark (nieopodal wysypiska)
WARUNKI: Musisz przyjść do salonu między 8 a 18
REGUŁY: Jestes dealerem samochodowym i Twoim zadaniem jest zaprezentowanie samochodu klientowi. Na kazdym z 6 levell musisz przeprowadzic jazdę próbną 4 brykami. Kazdy ma inne preferencje tych domyślisz się po typie auta i komentarzach potencjalnego kupca. Będziesz musiał: 1) zasuwać autem ile się da (sportowe fury) 2) jechać powoli, unikając jakichkolwiek stłuczek, 3) szaleć maksymalnie, rozjezdzając przechodniow i strzelając do innych wozow, najlepiej wysadzając je w powietrze, 4) ruszyć w plener, skacząc terenowym wozem po wertepach (na północ do salonu jest taka miejscówka). Samochód jest zaklepany, gdy nabijesz odpowiedni pasek. Pamiętaj, ze gdy np. sportowa fura jest obita, będziesz ją musiał jeszcze dostarczyć do warsztatu (a czasu nie ma zbyt wiele)
NAGRDDY: Po pokonaniu 4 levelu - Hellenbach GT na witrynie salonu. Po pokonaniu 6 levelu salon będzie Ci płacił za protekcję (wpadaj tam niekiedy, by zgarnąć siano). UWAGA! Jesli zaliczysz level 6 a następnie 7, 8 i 9 (pod rząd) zobaczysz snieg nad Liberty City! Sprawa jest o tyle utrudniona, ze gdy przegrasz w którymkolwiek momencie, nie będziesz już miał szansy dojść wyzej niz do 6 levelu. Do zaliczenia GTA LCS na 100% jest wymagane osiągnięcie levelu 6

Noodle Punk

GDZIE: Portland - w restauracji Punk Noodles (Chinatown), jeden budynek na zachód od szpitala. Musisz wsiąść na specjalny skuter stojący obok wejścia.
WARUNKI: -
REGUŁY: Naraz mozesz miać ze sobą 6 zestawow zarcia i przez pierwszych 6 levell nie będzie to zadnym problemem. Jedzenie rzucaj klientom pod nogi - nie spiesz się, staraj się to robić dokładnie. Powyzej 7 levelu będziesz musiał co najmniej raz wrocić do baru po nowe porcje. Planuj dokładnie trasę, by nie nadkładac drogi
NAGRDDY: Po przejsciu 10 levell (w jednym podejściu) resteuracja będzie Ci płacić za protekcję. Dodatkowo Twój pasak zdrowia wydłuzy się o 25%

RC Triad Take-down

GDZIE: Portland - znajdz boisko do kosza w Chinatown (niedaleko mostu Callahana prowadzącego na Staunton Island). Teraz objedź znajdujący się na północ do niego budynek - między czerwonymi filarami znajdziesz vana, a w nim zadanie
WARUNKI: -
REGUŁY. Za pomocą zdalnie sterowanego auta musisz 21 (lub więcej) członkow Triady. Samochodzików masz nieograniczoną ilość, więc detonuj do woli. Tylko uważaj, by nie wysadzić autka zbyt blisko vana.
NAGRDDA: 1000 $

»

Making Toni (2000 $)

Te misja czeka na Ciebie w kwaterze Tonego (tam, gdzie znajduje się savepoint). Udaj się w wyznaczone miejsce i obejrzyj scenkę. Po tym, jak zgromisz kasę za misję, zadzwoni do Ciebie Sal. Na maple pojawi się misja u Donalda, a niedługo potem zadzwoni Mamuśka i wyrazi nadzieję, ze wkrótce do niej wpadniesz.
Dodatkowa nagroda: wdzianko Antonio



Pora na zadania do Donalda Love'a. Gdzieś pomiędzy misjami do niego otrzymasz telefon do Salvatora'a, a dodatkowo na maple pojawi się dzwonek (Church Confessional) i litera R (McAfreey). Zeby nie wprowadzać chaosu, opisuję zadania dla wszystkich zleceniodawcow, Ty mozesz je wykonywać w dowolnej kolejności.

Donald Love

The morgue party candidate (1000 $)

Znajdz szybki samochdo, dogon karawan i lekko go obij. Gdy wysiądzie kierowca, sprzątnij go i przemaluj brykę w Pay'n'Spray, a następnie dowiez do Donalda.

Steering the vote (1500 $)

W pierwszej kolejności musisz zająć 5 pól oznaczonych na żółto. Masz na to ograniczoną liczbę czasu, a dodatkowo zycie będą Ci utrudniać furgonetki przeciwników D'Donovana, przejmując Twoje pola. Przechwytują punkty położone najbardziej na południe, najlepiej więc się cofnąć i przejąć je z powrotem. Na koniec zostaje Ci sprzątnięcie konkurancji - mało odporne te furgonetki, wystarczy dwa razy mocno uderzyć lub wpakować gersc kul.

Cam-pain (1500 $)

Masz cztery minuty, zeby wyeliminować członkow przeciwnego komitetu wyborczego. Najbliższe "zgromadzenie" znajduje się na dachu budynku - wejdź po schodach i sprzątnij stojące tam osoby. W nagrodę otrzymasz 2 gwiazdki poscigu, śmigaj więc czym prędzej do kolejnych grupek (na jazdę do Pay'n'Spray nie ma czasu). Po zaliczeniu ostatniego z członków komitetu pościg zostanie automatycznie anulowany.

Figgin' the riggin' (1500 $)

Udaj się do sklepu Phila Cassidy ego i wez miotacz ognia (Donald juz za niego zapłacił). Następnie pojedź do siedziby Forellich. W magazynie musisz spalic wszystkie palety papieru i maszyny drukarskie. Zakupiony miotacz powinien wystarczyć na wszystkie obiekty, ale nie mamuj ich ne próbujących Ci przeszkadzać gangsterów - tych rozwalaj z jakiejkolwiek innej spluwy (najlepiej AK). Na końcu przyjdzie Ci zniszczyć dwie furgonetki Forellich (z dwiema gwiazdkami na karku). Przed magazynem stoi motocykl (Sanchez), dogon wozy (mogą się rozdzielić) i wpakuj w ne stosowną ilość ołowiu.

Po tego momentu mozesz zaopatrywać się w broń ciężkiego kalibru u Cassidy ego.

Love & bullets (2000 $)

Na ekranie widnieje wskaźnik odpornosci limuzyny. Działaj szybko - najpierw zastrzel gości stojących na dole po lewej, później tych piętro wyzej, na końcu tych na moście. Wsiądź do limuzyny, zawróć i jedz w wyznaczone miejsce. Będziesz miał przyjemniaczków na ogonie, ale jesli nie będziesz zwalniał, powinieneś dojechac do celu bez większych problemów.

Counterfeit count (2500 $)

Prosta i przyjemna misja. Dogoń wóz z kartami do głosowania. Auto co jakiś czas staje i następuje wymiana z kunerem - poczekaj, aż gość załatwi transakcję (pojawi się nad nim rozowa strzałka), po czym rozwal go, zanim wejdzie do auta. Teraz zabierz paczkę i ruszaj dalej za furgonetką. Musisz zdobyć w ten sposób trzy paczki (w jednym przypadku mozesz dać ciała - np. nie zdążyć na miejsce transakcji na czas - drugie niepowodzenie natomiast zaowocuja zepsuciem misji).

Salvatore Leone

Caught in the act (2000 $)

"Odbior," misji nastąpi na przystani. Musisz wybijać strzelających do Ciebie Sindaccos z działka na łodzi. Nieco buja, więc łatwo nie będzie. Na przystaniach staraj się strzelać do beczek - to zapewni hurtową rzez przeciwników. Gdy natomiast strzelasz do motorówek, staraj się najpierw trafić stojącego na niej karabiniera, a dopiero potem wysadz łodkę. Na końcu czeka Cię jeszcze krótka potyczka z helikopterem, po której misja wreszcie się zakończy.

Kolejne misje od Sala będziesz dobierał w budkach telefonicznych.

Search and rescue (2000 $)

Podjedź na parking po kuloodporną limuzynę Sala, a następnie udaj się do Fort Staunton. Zostaw limo w wyznaczonym miejscu (zaparkuj tyłem, przodem do wąskiej uliczki z ikonką) i rozprew się z gromadą zakapiorów. Przyda się snajperka, bo otwarta strzelanina może się dla Ciebie skończyć sporymi stratami anergii. Salvatore czeka w zaułku. Pojawi się kolejna wataha przeciwników. Musisz dotrzeć do limuzyny i zawieźć ją wraz z Salem do garazu niedaleko savepointu - zbierz gwiazdkę w uliczce naprzeciw, a policyjny pościg przestanie być tak dokuczliwy.

Taking the peace (2.500 $)

Wsiądz do vana. Po nacisnięciu "X" przejmiesz kontrolę nad autem Pedilego. Teraz rozjedź zbiegowisko Forallich. Masz na to 5 minut - uważaj na pasek zniszczenia swojego auta.

Shoot the messenger (3.000 $)

Podjedź na przystań i wsiądz do łodzi. Dopędź drugą motorówkę i rozwal ją strzelając z broni umozliwiającej drive-by. Przeciwnik również nie będzie szczędził ołowiu, musisz być więc szybszy.
Dodatkowa nagroda: kostium Wise Guy

McAffrey

Sayonara Sindaccos (1.500 $)

Wsiądz do sportowej bryki Leone i udaj się w wyznaczone miejsce. Na początek pozbądz się grupki Sindaccos, po czym wroć.



do samochodu. Teraz musisz zlikwidować natrętną grupę pościgową - miej oko na wskaźnik "damage" i rozwal wszystkich przeciwnikow. Na deser potyczka z helikopterem, pomyslna jej zakończenie pozwoli Ci zaliczyć misję.

The whole 9 yardies (2.000 $)
Najpierw zwin jeden z motocykli należących do Forellich, nie zabijając jednak przy tym żadnego z gangsterów. Gdy to zrobisz, zasuwaj obwodnicą do punktu, w ktorym będą juz czekali Yardies. Po cut-scence wybij jeszcze grupkę motocyklistow.

Crazy '69' (2.000 $)
Masz niecałe 4 minuty, by wybić 20 Forellich. Jest jeden problem - musisz to zrobić używając wyłącznie katany. Bywają problemy z namierzaniem, ale dość dobrym sposobem jest - wbrew pozorom - chaotyczne bieganie i ciachanie na oślep. Dodatkowa nagroda: kostium Dragon.

Night of the livid dreads (2.000 $)
Ruszaj na odsiecz Yardies. Po wybiciu drugiej fali napastników staniesz przed zadaniem przebicia się do ulicy. Uważaj na placy, bo bandyci mogą się za nimi znienacka pojawiać. Dobrze jest strzelać w auta, byte eksplodując powalety na glebę większą ilość napastnikow.

Munitions dump (2.500 $)
Twoi zadaniem jest rozwalenie dwóch ciężarówek należących do Forellich. Teoretycznie najłatwiej to



zrobić z motocykla, ale oba transporty mogą liczyć na wsparcie szybko więc doczekasz się "obstawy". Postaraj się nimi nie przejmować i w pierwszej kolejności zniszcz trucki.

Church Confessional

L.C. Confidential (1.500 $)
Masz ok. 2,5 minuty, by dojechać na most i buchnąć furę FBI. Podjedź nią na miejsce spotkania z informatorem. "Grzesznik" wyczuje podstęp, rozjedz go więc czym prędzej, zabierz raport i zawieź go do Liderty Tree.

The passion of the heist (1.500 $)
Udaj się na północ. Rozwal grupę gangoli i zabierz walizkę - w tym momencie będziesz miel "bonusowo" trzy gwiazdki. Umykając radiowozem dotrzyj w miejsce, gdzie oddasz towar.

Hamageddon (1.500 $)
Pożycz sobie wóz strażacki. Teraz masz 4 minuty na poczynienie totalnego mayhemu. Uderzaj w auta, przewracaj je, obracaj o 180 stopni, a w międzyczasie "przegryzaj" rozjeżdżaniem przechodniów. Po nabiciu paska wyjdź z wozu i spraw, by wybuchł w powietrze - może być trudno, bo pewnie masz na karku gliny. Na szczęście zaraz po wysadzeniu auta poziom gwiazdek spadnie do zera.

False idols (1.500 $)
Musisz pozbyc się trzech znanych osobistosci, zanim dojadą do siedziby radia LCFR. Aktorka Faith W. leci prywatnym helikopterem, DB-P płynie łodzią, a w porcie przesiądzie się do kuloodpornego patrola, natomiast Black Lightman przybędzie w limuzynie. W sklepie Cassidy'ego czeka na Ciebie wyrzutnia rakiet, zabierz ją. Teraz jedź na północ i zatrzymaj się w okolicy prostopadłej trasy łączącej obie wyspy. Z północy przyjadą obaj aktorzy - sprzątnij ich z bazooki. Z aktorką w helikopterze będzie nieco trudniej, ale wystarczy, byś dobrze przymierzył. Po wszystkim podjedź pod kościół.

Donald Love

Love on the rocks
Pod mostem porozmawiasz z informatorem. Następnie przebij się przez gorylі od vana (to w nim znajduje się obciążający Donalda dowód). Pozostaje Ci teraz odwieź auto do garażu na południu wyspy (jeśli po drodze zbytnio się objesz, wpadnij do Pay'n'Spray - nie ma sensu ryzykować).

Trzecia wyspa stoi przed Tobą otworem! Niestety policja złapała Sala, więc to nim zajmij się w pierwszej kolejności. Gdy wejdziesz w żółte kółko przed komisariatem, okaże się, że potrzebujesz stosownych ciuchów. Jedź więc do sklepu Mr. Benza, gdzie znajdziesz odpowiednie ubranie (znajdzie się już na stałe w Twojej kolekcji).

Salvatore Leone

Rough justice (2.500 $)
Podjedź pod ziomkow i wsadź ich od auta (najlepiej do furgonetki). W zaznaczonych na mapie miejscach musisz najpierw obić (wystarczy jeden pocisk) auto Forellich, a następnie wybić wszystkich gangsterow, ktorzy Cię zaatakują.

Dead reckoning (3.000 $)
Udaj się na tamę. Paulie Sindacco ucieka łodzią - do sprzątnięcia go najlepiej nada się bazooka. Ustaw się w dogodnym miejscu brzegu i naparzaj. Automaty również powinny zdać egzamin.

Shogun showdown (3.000 $)
Podjedz pod magazyn Yakuzy na Staunton Island. Na jego teren wstęp mają tylko członkowie mafii, zaczaj się więc i poczekaj, aż brama się otworzy i ktoś wyjedzie. Wówczas wpakuj się do środka (najlepiej na motocyklu) i szybko zawłaszcz sobie czołg - teraz Yakuza może Ci skoczyć. Udaj się do zakładu 8-ball, załóż na czołgu ładunek wybuchowy, po czym wyjdź, oddal się i wysadź turę żelastwa w powietrze.

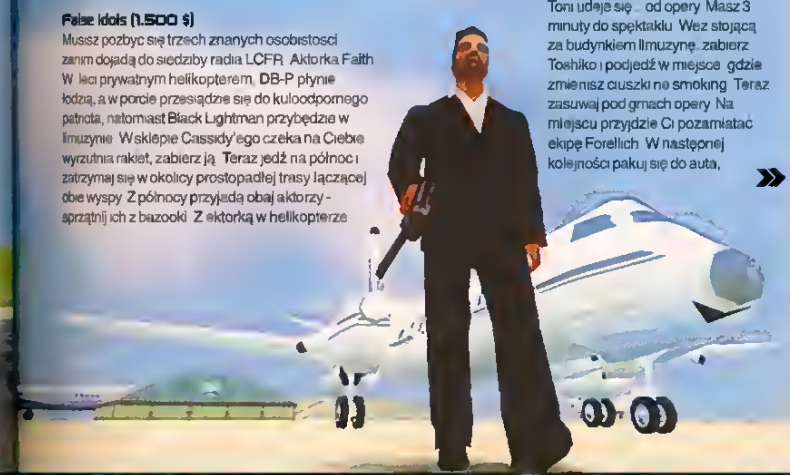
Na mapie znajdziesz nową zleceniodawczynię - Toshiko Kasen (Staunton Island). Odezwie się też syn mamotrawny, Donald.

Toshiko Kasen

More deadly than the male (2.000 $)
Skocz do sklepu Casiddy ego i zaopatrz się w ciężki sprzęt (bazooka). Dobrze też, byś miał na wyposażeniu snajperkę. Na wybrzeżu czeka kilkunastu zakapiorów - pozamiataj wszystkich w dowolny sposób, ja polecam eliminację z dystansu. Niebieską ikoną jest oznaczona motorówka, do której musisz wsiąść, a następnie zawieźć znajdującą się na niej broń we wskazane miejsce. Na ogonie będziesz miał motorówki Yakuzy, ale nie przejmuj się nimi - po prostu przyspiesz. Po wykonaniu misji w sklepie Cassidy'ego będzie dostępny mini-gun.

Cash clash (3.000 $)
Musisz zniszczyć wszystkie furgonetki wiozące forsę do kasyna. Z pierwszym wozem nie będziesz miał problemu, ale po eksplozji reszta spróbuje czmychnąć - miej to na uwadze, zwłaszcza ze szybko zarobisz kilka gwiazdek pościgu. Dorwij ostatni wóz, zanim dotrze do kasyna, a misja zakończy się sukcesem.

A date with death (2.000 $)
Toni udaje się... od opery. Masz 3 minuty do spektaklu. Wez stojącą za budynkiem limuzynę, zabierz Toshiko i podjedź w miejsce, gdzie zmienisz ciuszki na smoking. Teraz zasuwaj pod gmach opery. Na miejscu przyjdzie Ci pozamiatać ekipę Forellich. W następnej kolejności pakuj się do auta, »



c. d. MISJE POBOCZNE

Scrapyard Challenge
GDZIE: Portland - wysypisko śmieci na północy Portland (dzielnica Harwood) - musisz wsiąść na Sancheza opartego o jeden z boksów, blisko wjazdu na wysypisko.
WARUNKI: -
REGUŁY: Masz 2 minuty na zebranie 21 punktów. Zielona kula to 1 pkt, żółta 2 pkt, czerwona 3 pkt. Polecam w pierwszej kolejności spróbować zaliczyć czerwone ikony - jeśli uda Ci się to dość szybko, są szanse na wykonanie zadania. Spróbuj opracować jedną trasę łączącą wszystkie punkty i powtarzaj schemat, aż uda Ci się zaliczyc zadanie.
NAGRDDA: Za każdy sprowadzony od zgniatarki samochód będziesz dostawał 4 razy więcej pieniędzy niz dotąd.

Bumps & Grinds
GDZIE: Portland - na torze do dirta, na zachód od wysypiska. Musisz wsiąść na Sancheza opartego o drzewo w zachodniej części toru.
WARUNKI: -
REGUŁY: Przed Tobą 10 różnych tras, kazda składa się z trzech okrążeń. Z każdą kolejną będzie coraz trudniej, ale trening czyni mistrza (e pomaga w tym podstęp - ścinaj zakręty przez trawę).
NAGRDDA: Manchez (stuningowany Sanchez).

Scooter Shooter
GDZIE: Portland - najpierw odnajdź boisko do kosza w Chinatown (niedaleko mostu Callahana). Spójrz na mapkę - między budynkami na zachodzie znajduje się aleja w kształcie litery "L". Na jej końcu znajduje się skuter, ne ktory musisz wsiąść.
WARUNKI: -
REGUŁY: By zaliczyć zadanie, musisz rozwalić 9 pojazdów. Ne szczęście nie musisz kierować (od tego jest babcia.), więc po prostu naparzaj. Najpierw strzelaj w opony, później w auto. Masz 3 minuty, ale czas staje po wysadzeniu kolejnego samochodu (do momentu, gdy namierzysz następny). Nawet wywrotka skutera nie jest jakos szczególnie szkodliwa, uważaj więc przede wszystkim na to, by nie zabić babci.)
NAGRDDA: Kasa (za kazdy cel inna, za dziewiąty 405 $).

9mm Mayhem
GDZIE: Portland - jeden budynek na południe od Pay'n'Spray. Przez budynek przebiegają dwie wąskie alejki, motocykl, na który musisz wsiąść, znajduje się w tej bardziej wysuniętej ne zachód.
WARUNKI: -
REGUŁY: Kolejny "shooter na szynach". Tym razem musisz zniszczyć przynajmniej 11 samochodów, by zaliczyć misję. Reguły podobne jak w Scooter Shooter - czas zostaje zatrzymany przy szukaniu kolejnego celu, a po wywrotce motocykl jest stawiany "na nogi".
NAGRDDA: Kasa (za kazdy cel inna, za jedenasty 605 $).

Car Races
GDZIE: By wziąć udział w wyścigu, musisz odebrać telefon w określonym miejscu, a następnie wybranym pojazdem podjechać na linię startu. Budki telefoniczne: Portland - Trenton, "przechylona ósemka" na południu wyspy (Low-Rider Rumble), Staunton - Aspatria, na południe od stadionu (Demios Dash), Shoreside Vale - po wschodniej stronie Wichita Gardens (Wi-Cheetah Run).
WARUNKI: Dopiero po zaliczeniu misji „Grease Sucho" Musisz dysponować samochodem. Najlepiej oczywiście odpowiednio szybkim, ale również zwrotność i przyczepność są istotne. Sam zadecyduj, którym wozem jeżdzi Ci się najlepiej (mnie osobiście najbardziej przypasił Cheetah).
REGUŁY: 2 okrążenia po okolicy. Nie strzelaj w przeciwników! Możesz ich co najwyżej wpychać na przeszkody. Wykorzystaj pierwszą rundę, by zapoznać się z trasą, drugą - by zwyciężyć.
NAGRDDY: 1500 $ za kazdy wygrany wyścig. Musisz wygrać wszystkie trzy, by ukończyć GTA LCS na 100%.

Bike Races
GDZIE: By wziąć udział w wyścigu, musisz odebrać telefon w określonym miejscu, a następnie wybranym motocyklem podjechać na linię startu. Budki telefoniczne: Portland - Chinatown, mniej więcej w 1/3 długości drogi prowadzącej przez zachodnią krawędź wyspy (Red Light Racing), Staunton - Bedford Point, na południu wyspy (Tomngton TT). Shoreside Vale - po wschodniaj stronie Pika Creek (Gangsta GP).
WARUNKI: Dopiero po zaliczeniu misji „Booby prize" Musisz dysponować motocyklem. Do wyścigu Red Light Racing polecam Sancheza (lepszy na wąskich zakrętach), do pozostałych - PCJ600 (przyda się szybkość). Ze zdobyciem obu nie ma zadnych problemów.
REGUŁY: Do przejechanie masz 3 okrążenia. Nie strzelaj w przeciwników, mozesz próbować co najwyżej wymanewrować ich w jakiś sposób.
NAGRDDY: 1500 $ za kazdy wygrany wyścig. Musisz wygrac wszystkie trzy, by ukończyć grę na 100%.

RC Races
GDZIE: By rozpocząć wyścig, musisz wsiąść od furgonetki Veny Portland - Hepburn Heights, teren placu budowy (Thrashin' RC), Staunton - przy chatce w Belleville Park (Ragin' RC), Shoreside Vale - na południu od największego budynku na lotnisku (Chasin' RC).
WARUNKI: -
REGUŁY: Przed Tobą 3 levele do pokonania - zaczyna się od jednego okrążenia, kazdy kolejny ma jedno okrążenie więcej. Sterowanie samochodzikiem jest trudne i wymaga wprawy. Nie naciskaj gazu i hamulca naraz. Staraj się jeździć dusząc metodycznie „X", skręcaj baz duszenie czegokolwiek. Uważaj na ściany i wszelkie przeszkody - samochodzik lubi płatać figle. Przydatne jest cofnięcie się do ostatniego checkpointa ("kółko") - przyda się, gdy wylecisz gdzies poza trasę.
NAGRDDY: Kasa - w zaleznosci od levelu i czasu. Musisz pokonać 3 levele w kazdym z trzech wyścigow, by skończyć grę na 100%. »

c. d. MISJE POBOCZNE

Avenging Angels

GDZIE: Na każdej z trzech wysp. Musisz znaleźć gościa ubranego w kostium Avenging Angel i zagadać do niego (przycisk "góra"). Wówczas rozpocznie się misja. Oto miejsca, gdzie najłatwiej spotkać anielskich mścicieli: Portland - Chinatown, stacja kolejki na najbardziej wysuniętej na zachód drodze.

WARUNKI: Quest dostępny po przejściu misji „Frighteners". By zagadać do gościa, sam musisz być ubrany w strój Avenging Angel, który otrzymasz za zaliczenie tej misji.

REGUŁY: Po rozpoczęciu misji... zgub pomocnika. Tak, dobrze przeczytałeś. W grze znalazł się błąd, stąd lepiej nie ryzykować jego śmierci. By zaliczyć zadanie, musisz osiągnąć 15 level - zabawa nie jest trudna i sprowadza się do wybijania w pień kolejnych gangów.

NAGRODY: Za pokonanie 15 levelu w misjach w Portland pod Twój dom zostanie dostarczony motocykl Avenger (nie respawnuje się więc najlepiej przechowuj go w garażu). Pokonanie 15 levelu na Staunton Island sprawi, że przy aresztowaniu przez policję nie będziesz tracił pieniędzy. Pokonanie 15 levelu na Shoreside Vale odblokowuje kostium Hero. Do zaliczenia gry na 100% musisz przejść 15 leveli Avenging Angels na wszystkich trzech wyspach!

Trash Dash

GDZIE: Musisz wsiąść do dowolnej śmieciarki i nacisnąć "góra". Wozy można też znaleźć na wysypisku śmieci (Portland), na parkingu przy szpitalu (Staunton) i na parkingu przy lotnisku (Shoreside Vale).

WARUNKI: -

REGUŁY: Musisz zebrać wszystkie śmieci na wyspie. Odliczanie rozpocznie się po zebraniu pierwszego, dlatego dobrze zaplanuj trasę. Zadanie nie jest łatwe, bo musisz podjeżdżać po śmietniki tyłem.

NAGRODY: Kasa (kolejno 2000, 3000 i 4000 $ na każdej wyspie). By zaliczyć grę na 100%, musisz zaliczyć misję śmieciarkową na wszystkich trzech wyspach!

Go Go Faggio

GDZIE: Staunton Island - jadąc od savepointu na południe skręć na wschód, ku dokom (droga staje się pochyła). Skuter stoi dokładnie przy wejściu do dokow (tam, gdzie asfalt zmienia kolor).

WARUNKI: -

REGUŁY: Masz minutę i 50 sekund na zaliczenie 25 checkpointów. Proponuję w pierwszej kolejności wjechać po deskach na kontenery po lewej.

NAGRODA: 1000 $

Hamageddon

GDZIE: Staunton Island - w kwaterze straży pożarnej. Wejdź do wozu strażackiego po lewej.

WARUNKI: Misję można wykonać dopiero po zaliczeniu misji Karmageddon.

REGUŁY: Masz 4 minuty na zrobienie totalnego mayhemu z użyciem wozu strażackiego. Uderzaj w auta, obracając je o 180 stopni, rozjeżdżaj przechodniów i - najlepiej punktowane - wysadzaj auta w powietrze (musisz je trochę "popchać" maską). Twoje postępy obrazuje specjalny pasek.

NAGRODA: 1000 $ lub więcej, w zależności od postępów.

Bike Salesman

GDZIE: Staunton Island - tuż obok kwatery straży pożarnej, na zachód od saveponta.

WARUNKI: -

REGUŁY: Podobnie jak w przypadku Car Salesman, Twoim zadaniem jest przeprowadzanie jazd testowych - w tym przypadku motocykli i analogicznie, w zależności od klienta będziesz musiał rozwijać szybkość (PCJ600), jechać powoli i ostrożnie (Faggio), zrobić rozpierduchę na ulicy (Freeway) lub pośmigać trochę po wertepach (Sanchez). By zaliczyć misję, opchnij klientom 40 motocykli (nie musisz tego zrobić jednym ciągiem).

NAGRODA: Kasa - w zależności od ilości transakcji pod rząd. Po zaliczeniu 40 transakcji salon będzie Ci płacić 3000 $ za protekcję.

Well Snacked Pizza

GDZIE: Dokładnie naprzeciwko sklepu z bronią Cassidy ego (z jego zachodniej strony).

WARUNKI:

REGUŁY: Analogicznie jak z Noodle Punk - masz do zaliczenie 10 leveli, z kazdym kolejnym będzie przybywał jeden klient. Naraz możesz wieźć tylko 6 porcji, będziesz więc musiał wracać do puzzeni po nowe.

NAGRODY: Po zaliczeniu w jednym podejściu 10 leveli restauracja będzie Ci płacić za protekcję, a Twój pasek zdrowia wydłuży się o 25%.

Car-azy Giveaway

GDZIE: Staunton - samo południe wyspy, na mapie ten fragment wygląda jak prostokąt (granicami są ulice). W zachodnią część tego prostokąta wcina się krótki fragment drogi - to zjazd do garażu.

WARUNKI: -

REGUŁY: Musisz znaleźć i umieścić w garażu 16 pojazdów. Większość znajdziesz bez problemu na ulicy (wystarczy trochę poszukać), ale z kilkoma trzeba się namęczyć. Np. Hearse znajduje się za szpitalem na Staunton, a BF Injection na plaży blisko posiadłości Salvatore'a. Kilka fur możesz też skroić w komisie Car Salesman, a przykładowo Hellenbach GT jest nagrodą za zaliczenie 6 levelu w roli sprzedawcy aut.

NAGRODY: Po zdobyciu kompletu fur do Twojej kryjówki na Staunton zostaną dostarczone PCJ-600 i V8 Ghost.

AWOL Angel

GDZIE: Shoreside Vale - udaj się do dzielnicy Wichita Gardens i dojedź do końca ślepego zaułka (zawiniętego jak ogon kota). Tam na parkingu stoi Freeway, wsiądź na niego, a rozpocznie się misja.

WARUNKI: -

REGUŁY: Musisz rozwalić przynajmniej 11 samochodów, by zaliczyć to zadanie. Misja jest najtrudniejsza ze wszystkich "shooterów" na kółkach", a to z powodu fur, jakie będziesz musiał zniszczyć - opancerzone bydlaki w dodatku obsadzone strzelcami (na wyższych poziomach nawet trzema!).

NAGRODY: Kasa, w zależności jak daleko dojdziesz (za jedenasty obiekt - 848 $).

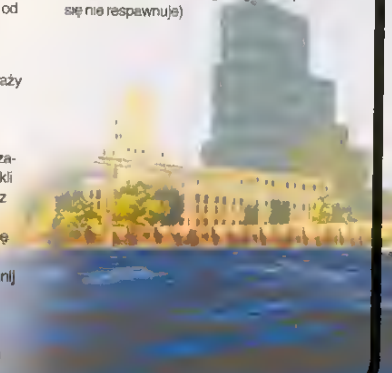
See the Sight Before Your Flight

GDZIE: Shoreside Vale - przy lotnisku jedz na południe (po prawej będziesz miał terminal) w kierunku ślepego zaułka. Wejdź po schodach - żółty okrąg znajduje się obok budki.

WARUNKI: -

REGUŁY: W tej misji pokazujesz turystom najsłynniejsze miejsca Liberty City. Każdego delikwenta zawozisz do określonej lokacji, pstrykasz fotkę i odwozisz na lotnisko (uwaga na ostrzeliwujących Cię gangoli). By zaliczyć całe zadanie, musisz obsłużyć 12 turystów (nie jest konieczne zrobienie tego za jednym zamachem). Najlepiej sprawdzi się tu PCJ600.

NAGRODY: Oprócz kasy (z bonusami za wyjątkowo udane zdjęcia) - kuloodporny Landstalker, który zostanie dostarczony pod Twoją siedzibę (umieść go w garażu, ponieważ się nie respawnuje).



poczekaj, aż wsiądzie do niego Toshiko i zawieź ją do jej apartamentu. Łatwo nie będzie (pościg). Dodatkowa nagroda: smoking (Tuxedo).

Cash in Hazuki's chips (4.000 $)

Mąż dziewczyny poluje na nią, nie Toniego. Podjedź we wskazane miejsce i przygotuj się na sieczkę - z windy wyjdzie 3 goryli, przy samochodach czeka kilku następnych. Skołuj szybki środek transportu i zasuwaj do kasyna, pozbądź się przy okazji natrętnego pościgu. Przy kasynie rozegra się ostra jatka, goście czekają tylko, by Cię pozamiatać. Tu doskonale spisze się snajperka, nada się też bazooka, bo nie wszystkich snajperów będziesz widział jak na dłoni. Hint: można strzelać przez niektóre szklane płotki. Gdy uporasz się ze wszystkimi, wejdź na dach. Jest tu boss z kataną i kilku bandziorów, którzy sprzątną Cię w mgnieniu oka, gdy tylko zrobisz krzywdę ich szefowi. Proponuję zaraz po zakończeniu cut-sceni cofnąć się i zbiec z dachu. Przeciwnicy nie pójdą w Twoje ślady, zaczaj się więc i sprzątnij bossa. Na końcu pozostanie Ci odwieźć jego katanę Toshiko (dwie gwiazdki pościgu).

Donald Love

Romantic Land Grab (3.000 $)

Donald się lekko stoczył :) Skołuj brykę i zawieź go na lotnisko. Musisz zabić Carmingtona, ale dopiero wtedy, gdy wyjdzie z auta. Na początek obstrzelaj jeden z wozów eskorty, co by eksplodował. Teraz obstukaj wóz z Averym, a gdy opuści samochód, załatw go i weź plany (uważaj, aby Kolumbijczycy nie sprzątnęli w tym czasie Donalda). Po wszystkim odwieź Love'a pod chatę.

Stop the press (2.000 $)

Pewien fotoreporter uwiecznił na zdjęciach śmierć Carmingtona. Pojedź do kościoła na Staunton Island. Reportera obij lub postrasz bronią (celując w niego), a zdradzi Ci, gdzie są fotki. Udaj się we wskazane miejsce. Gość spróbuje nawiać, rusz więc w pościg (do dyspozycji masz skuter, ale proponuję zmienić środek lokomocji). Ned kluczy i stara się zmylić Cię, ale koniec końców padnie - po tym, jak go zastrzelisz oczywiście.

Morgue party resurrection (2.000 $)

Wsiądź z Donaldem na motocykl i jedz na północ. Na całe zadanie masz 8,5 minuty. W pierwszej kolejności porwij karetkę i dojedź nią na lotnisko. Zostaw ambulans w wyznaczonym miejscu wraz z Donaldem i zwłokami Avery'ego, po czym udaj się na Staunton Island. Musisz zwinąć karawan i również dostarczyć go na lotnisko. Pamiętaj o ograniczonym czasie - jeśli nie zdążysz, brama do hangaru zostanie zamknięta i będziesz musiał powtórzyć zadanie.

Po telefonie od Donalda udaj się do zakładu 8-balla. Miejscówka została naniesiona na mapę.

No money, mo' problems (-20 000 $ - tak to nie pomyłka, tyle pieniędzy zniknie z Twojego konta). Musisz tylko wejść podświetlony na żółto punkt 8-ball skontaktuje się z Tobą, gdy zainstaluje sprzęt. Ponowna wizyta u niego odpali kolejną misję.

Bringing the house down (5.000 $)

Wsiądź do vana - fura jest wypełniona materiałami wybuchowymi pod sam sufit, jedz więc wyjątkowo ostrożnie. Skieruj się do jednego z wlotów do tuneli. Do wyboru masz trzy, ja polecam jeden z tych na południu, w okolicy lotniska. Czeka Cię dłuuuuga jazda tunelem, którą urozmaicać Ci będzie ekipa Forellich. Na szczęście nie strzelają a jedynie opukują Ci furę i starają wepchnąć na inne auta. Po zakręcie o 90 stopni w prawo uważaj, bo teraz co jakiś czas będziesz się natykał na sterty gruzu. Ścigające Cię auta powinny w międzyczasie zrezygnować (eksplodując), dlatego do celu dojedziesz zapewne bez kłopotów. Na końcu drogi rozjedź dwóch robotników, po czym zaparkuj w wyznaczonym miejscu. Masz 3 minuty, by dotrzeć w jeszcze dwa miejsca celem założenia ładunków (do wycięcia czeka tu jeden robotnik), a następnie ucieczka! Przesiądź się do stojącego tu samochodu i nawiewaj. Drogę ucieczki odcinają Forelli, pozbądź się ich, a następnie skieruj do alternatywnego wyjścia. Musisz tylko rozpędzić się i uderzyć z całej siły w bramę, a następnie rozkoszować się efektowną serią eksplozji.

Love on the run (6.000 $)

By odpalić tę misję, musisz najpierw otworzyć bramę wchodząc w żółty okrąg przed rezydencją. Przed Tobą wesoła rozwałka gromady Kolumbijczyków probujących wtargnąć na teren posiadłości i dorwać Donalda. Ustaw się tak, żebyś widział bramę wjazdową i strzelaj. Jeśli masz karabin maszynowy plus ewentualnie bazookę, nie powinieneś mieć kłopotów. W razie czego za Twoimi plecami znajduje się energia, a w garażu kamizelka kuloodporna. Po zlikwidowaniu intruzów zawieź Donalda na lotnisko. 2 gwiazdki pościgu to nie jest coś, z czym po tylu godzinach spędzonych w świecie Liberty City nie potrafiłbyś sobie poradzić.

Zadzwoni Sal. Przed Tobą dwie ostatnie misje Grand Theft Auto: Liberty City Stories!

Salvatore Leone

The Shoreside redemption (4.000 $)

Wsiądź w stojący na parkingu policyjnym radiowóz i podjedź w zaznaczone miejsce. Eskortuj furgon z Salem do tamy, gdzie napotkasz blokadę. Jeden z samochodów obstawy zostanie rozwalony a wóz opancerzony zawróci - teraz Twoim zadaniem jest go ochraniać. W drodze na centralną wyspę napotkasz kilka blokad. Rozjedź "piechurów", po czym "odgoń" samochody od furgonu. Przyda się duża ilość amunicji do uzika, by wysadzać w powietrze pościg. Musisz też uważać, by nie oddalić się zbytnio od Sala. Po przybyciu do celu Sal zostanie uwolniony a Ty staniesz przed ostatnim zadaniem, które czeka w Portland.

The Sicilian gambit (500.000 $)

Udaj się wraz z Salem pod ratusz na Staunton Island. Uwaga na Sycylijczyków! Nie ma sensu wdawać się w strzelaninę, lepiej ich zgubić. Na miejscu czeka czwórka oponentów, pozbądź się ich, po czym ruszaj w dalszą drogę - na przystań. Tu zabij stojącego na molo strażnika. Znajdziesz się w łodzi - Sal będzie kierował. Tobie zaś przypadnie rola eksterminatora. Nie będzie specjalnie trudno - każda z kilkudziesięciu łodzi rozpadnie się po celnej serii, nie inaczej będzie z helikopterem. Po długim i mozolnym rejsie znajdziesz się na wyspie. Tu też zbierzesz niedostępną do tej pory w żaden sposób paczkę. Zlikwiduj znajdujących się na wysepce snajperów (Tobie również przyda się snajperka) i wejdź na szczyt. Czeka Cię potyczka z helikopterem. Strzelać w Ciebie będzie od samego początku, dlatego odpowiedz ogniem z automatu. Jest on dobry o tyle, że możesz zalokować na przeciwniku celownik, natomiast z bazooką jesteś skazany na ręczne namierzanie. Tuż obok znajduje się kamizelka - weź ikonę, gdy tylko stan Twojego pancerza zostanie drastycznie nadwątlony. Walka nie należy do łatwych, ale sukcesywne prowadzenie ognia w połączeniu z ucieczką, gdy goście piorą do Ciebie z działka, przyniesie wymierny efekt w postaci... końca gry! Gratulacje!

Dodatkowa nagroda: strój The King (yeah!).





FATAL FRAME III
PROJECT ZERO III
THE TORMENTED

INFO - PANEL

platforma	PS2
developer	Tecmo
gatunek	Przygodowa (horror)
graczy	1
czas gry	12 godzin
trudność	średni
pamięć	240 KB
ocena [illegible]	7+ (Myszaq)
ocena średnia*	79%

*Fatal Frame tytuł sam w sobie wydany NTSC (USA, Japonia), Project Zero oficjalnie europejskie.

JAPOŃSKIE STRASZENIE

Klimat. Azjatycki miejscami bardzo [illegible]owny, miejscami dosadny i brutalny. [illegible] pel[illegible]o jest w [illegible]me. Masa [illegible]rzypatrujących Ci się gd[illegible]all zjaw jeszcze wię[illegible]k zmarnych, umęczo[illegible]ych potępieńców z którymi pr[illegible] walczyć. Wprawdzie g[illegible]e [illegible]ę odtwórczą [illegible]ciężką (sporo wanacji na temat [illegible]g w [illegible]ny z poprzednic[illegible]) [illegible]e Raz, że hi[illegible]na jest n prawdę ciekawa Dw[illegible], z star[illegible]n się trochę [illegible]e [illegible]c wprowadzając motyw [illegible]y między własnym [illegible]szkaniem a koszmarnym [illegible]m ([illegible]k samo jak w [illegible] The Room) No i spiolą się tu [illegible]loby kilku postaci, w które przyjdzie Ci się wcielić. Poziom techn[illegible]czny [illegible]tekstury projekt lokacji) jest najwyższy w seri[illegible]ale ni[illegible] dziwnego - developer wypracowywał go metodą małych [illegible] to tytuł, który [illegible]ale dla fanów [illegible] pewno [illegible]ość z The

Poniższy opis stosuj tylko w wyjątkowych przypadkach. Gra sama w sobie ma tyle ciekawych motywów, czy dodatkowych, sekretnych duchów do uwiecznienia, że nie sposób wszystkiego tutaj zawrzeć. Dlatego starałem się nakreślić tylko główną, niezbędną ścieżkę gry (np pomijając listę katalogowanych zjaw) Pamiętaj, że część starć jest generowana losowo, część lokacji nie musisz, ale na pewno warto odwiedzić. Zapraszam zatem na senną przygodę Aha - w solucji podaję oryginalne nazwy pomieszczeń. Sprawdzisz je korzystając z mapy.

OPIS PRZEJSCIA

GODZINA 0: DAYDREAM

Czarno-biała zjawka. Idź przed siebie, dojdź do podwójnych drzwi i przez nie. Walnij fotkę duchowi (Turned Back Man). Idź lewą stroną, zrób zdjęcie Yuu, i kieruj się jego tokiem. W pokoju po Twojej lewej pojawi się rodzinka zjaw (Wandering Mother & Daughter). Najlepiej uwiecznij je obie na raz. Dalej wal korytarzem, po lewej, przy kratownicy złap kolejną zjawę. Teraz dotrzyj do placu z padającym śniegiem. Pojawi się poważny kolżka (Hidden Face Man). Nie posiadasz jeszcze aparatu Obscura, tylko normalną "migawkę", a zatem uciekaj korytarzem. Ścieżka w prawo (ta ze długimi schodami) to pułapka, wybierz więc rozwidlenie w lewo - to z kilkoma schodkami i drzwiami na końcu. Upiór odpuści. Idź przed siebie, a później w lewo. Natrafisz na szaloną dziewczynę. Strzel fotę, wróć skąd przyszedłeś i wybierz rozwidlenia drogi w prawo Znów uwiecznij zjawę. Teraz idź do podwójnych drzwi, gdzie poszedł śledzony wcześniej Yuu. Przejdź przez święty dziedziniec, szybko wyjmij aparat i zrób zdjęcie znikającemu Yuu. Idź dalej za nim, do ostatnich drzwi, gdzie odpali się scenka.

GODZINA 1: THE SIGN

Na lewo masz zamkniętą na klucz bramę. Potrzeba do niej Notched Arrow Key. Idź korytarzem przed siebie. Zgarnij ze skrzyni po prawej ziółka (Herbal Medicine). Kieruj się lewą stroną, by trafić do Partitioned Room. Przed sprawdzeniem tego pokoju polecam jednak odszukać zapalony lampion, przy którym można zapisać stan gry Jak tylko wejdziesz, po prawej, przy oknie pojawi się zjawa (Study Woman) Najlepiej od razu po wejściu nakieruj tam obiektyw. Musisz być bardzo szybki, inaczej będzie po ptakach. Zgarnij notatkę leżące na tyłach pomieszczenia. Teraz wracaj i skorzystaj z drugiej odnogi korytarza (po prawej). Przy drzwiach natrafisz na kolejnego ducha (Daughter At Door), a następnie wal do Hearth Room Szybko walnij zdjęcie sympatycznej rodzinki (Wandering Mother And Daughter). Drzwi na tyłach pomieszczenia są zablokowane, z kolei wejście po drabinie też nie pomoże Ci pchnąć fabuły (trzeba mieć Bellflower Key) Skorzystaj zatem ze schodów znajdujących się po lewej, jeśli zdążysz - walnij fotę upiorowi (Second Floor Woman). Na górze czeka Cię scenka. Znajdziesz w końcu Camera Obscura, przy użyciu której możesz walczyć z duchami. Idź przez drzwi naprzeciwko, sprawdź korytarz, aż trafisz na ścianę z "lufcikiem". Korzystając z niego walnij kolejną fotę (Impaling Girl). Usłyszysz płacz. Podejdź do drewnianej kratownicy i złap na zdjęciu ducha kobiety (Crouching Woman). Babka zaraz ucieknie Kiedy wyjdziesz z tej lokacji, trafisz na zjawę (Lattice Woman) - pojawi się po drugiej stronie kratownicy. Wejdź do Hearth Room (po drodze możesz zapisać stan gry). Kiedy będziesz schodził po schodach, pojawi się rodzinka zjaw Możesz próbować uwiecznić tę parę na kliszy. Kiedy spróbujesz wyjść z pomieszczenia, zostaniesz zaatakowany. Nie pozostawaj w bezruchu, ładuj ujęcia, celuj w głowę. Po wygranej opuść tę lokację i wracaj korytarzem (stąd przyszedłeś na początku). Złap zdjęcie gnijącej babeczki (Crouching Woman), którą dostrzeżesz po nogach (przy ścianie)! Idź przed siebie, aż odpali się scenka. Obudzisz się.



Jesteś w realnym świecie, w swoim pokoju Idź na dół. Pogadaj z Miku. Dostaniesz list. Sprawdź całe mieszkanie, by wiedzieć, gdzie jest kuchnia, gdzie łazienka, a gdzie wywołuje się zdjęcia. Teraz wracaj na górę i idź do pokoju Yuu, naprzeciwko Twojego. Zgarnij z biurka skoroszyt o miejskich legendach (On The Ubran Legend), z półek łyknij kamerę Yuu (Camera Obscura), list oraz film (Musty Film). Film wywołasz w ciemni na dole, którą odwiedziłeś wcześniej. Po tej czynności wracaj do salonu znów popytać Miku. Zapisz stan gry i połóż się do łóżka. Dzięki temu przeniesiesz się do tajemniczego wymiaru zjaw (Manor Of Sleep).

GODZINA 11: THE MANOR OF SLEEP

Zgarnij klucz (Four-Point Well Key) i opuść pokój Znów spotkasz Yoshino. Kiedy ją pokonasz śmigaj do Stairs Hallway, zrób fotkę facetowi na górze (Man Upstairs), ale nie idź tam jeszcze, tylko wal schodami w dół, na drugi koniec, aby odblokować małe drzwi przy pomocy znalezionego klucza

KILKA INFORMACJI

- Pamiętaj o wskaźniku aparatu. Kiedy zacznie pulsować na czerwono - zrobisz obrażenia. Dzięki temu możesz nie tylko zabrać duchowi energię, ale też trochę go ogłuszyć, otrzymując na nowo atak.
- Fatal Frame to szczególny rodzaj długo ładowanego, mocnego ujęcia. Musisz zlokalizować aparat na duchu i walnąć fotkę, gdy zjawa będzie bardzo blisko. Po udanym strzale odrzuci ją na kilka metrów. To umożliwi Ci wyprowadzenie combo - otrzymuj aparat na obiektyw i ładuj ujęcia.
- W kolejnych rozdziałach przyjdzie Ci wcielać się w różne postacie. Rei Kurosawa to główna bohaterka. W wypadku strachu chłopaka i szuka go w tajemniczym, sennym wymiarze. Jej dodatkową zdolnością jest ogłuszanie zjaw (flash), a dzięki temu łatwe wystawianie ich na serię strzałów z aparatu. Kei Amakura to pisarz poszukujący prawdy o miejskich mitach (urban legends). Nie ma silnych mocy paranormalnych, ale potrafi chować się przed duchami. Miku Hinasaki miłośnika rzeczy z Rei, jest jej asystentką, bada pochodzenie zdjęć (kto grał we wcześniejsze odsłony serii, ten kojarzy tą postać). Potrafi spowolnić reakcje duchów (używając Sacred Stone), a także zadawać im podwójne obrażenia, łącząc dwa strzały z aparatu pod rząd.
- Korzystaj z niektórych lampionów, gdzie możesz zapisać stan gry, wyposażyć aparaty, a także odpowiednio do stanu dobierać znalezione filmy. Pamiętaj o świeczkach z oczyszczającym światłem i święconej wodzie. Znajdziesz je w późniejszych lokacjach. Atol Save'o nie możesz zrobić jeśli nie oczyścisz lokacji z upiorów.

(graciarnia w 1F Stairs Hallway). W Stained Corridor zrób zdjęcie unieruchomionej ręce po prawej, zyskaj ziółka (Herbal Medicine) korzystając z małych drzwi, wróć i użyj normalnych drzwi, by dostać się do Grave Courtyard Zrób zdjęcie grobu, weź święconą wodę, sprawdź studnię po prawej i strzel fotkę duchowi (Lurking Woman). Podwójne drzwi na tyłach lokacji są zamknięte Wracaj zatem do Stained Corridor i otwórz małe drzwi ne końcu. Zabierz ziółka, idź po schodach i dalej. Teraz wróć do Staira Hallway - po drodze pokonaj pojawiających się wyjców. Zgarniesz Sleeping Stone. Korzystając ze schodów dostań się do Storage Room 3F Uwiecznij na kliszy uciekającą zjawę (Escaping Man) Na półce leży film, a przy drzwiach czeka zagadka. Użyj Sleeping Stone Musisz ustawić odpowiednio kamienie. Kamień z jednym nacięciem (ten w dolnym-prawym rogu) rusz o jedno pole w lewo, kamień z dwoma nacięciami (ten w górnym-prawym rogu) o dwa pola w dół, a ten z trzema nacięciami (górny-lewy róg) rusz w dół o jedno pole i w prawo o dwa. W Grave Coutryard 3F idź w lewo, zrób fotkę Inverted Woman, wróć, idź w prawo, a dalej przez małe drzwi W Attic Room 3F zgarnij Two Mandarins Key (to są dwie Mandaryny?) i upgrade do kamery (funkcja uniku przy walce z duchami). Powalcz z kolejnym umarlakiem. Wróć do Grave Courtyard 1F i odblokuj podwójne drzwi. Obudzisz się. Masz kilka filmów do wywołania Otwórz szafkę, weź zawartość. Na dole odbierz telefon. W ciemni zrób co trzeba. Sprawdź pokój Miku, zgarnij informacje i idź spać.

GODZINA III: THE SUBDUING SONG

Podążaj za Yuu do Bell Hallway Pokonaj ducha i idź w stronę, z której przyszedł. Idź przez drzwi Teraz w dół po schodach Zrób fotkę ręki i zgarnij film z komody przy drzwiach. Odblokuj podwójne drzwi, ale nie wchodź przez nie Sprawdź pomieszczenie z lalką, gdzie łykniesz kolejny film. Teraz śmigaj na górę, weź święconą wodę z półki i wróć do Bell Hallway. Tu kieruj się zachodnim odnóżem do Projection Room. Zrób zdjęcie projektorowi, e zgarniesz film do wywołania. Uruchom projektor. Złap fotkę dziewczyny Zgarnij film, notes (Folklore Notes) i upgrade do obiektywu (automatyczne lokowanie). Wyjdź przez drzwi na końcu. W połowie drogi, po lewej, znajdziesz zioła. Idąc głównym korytarzem, a trafisz na ścieżkę przy ogrodzie. Nagraj stan gry, zrób fotkę i podejdź do drzewa na środku. Zrób zdjęcie dziewczyny i drzewa Obróć się i sprawdź obszar niewidoczny przez takie, a nie inne ustawienia ujęcia - na prawo od stopni. Znajdziesz Mirror Stone. Podążaj tropem znikającej dziewczyny i zrób fotkę małych drzwi. Teraz musisz wrócić do korytarza na drugim piętrze (2F Corridor). Pokonaj upiora i wyjdź przez drzwi naprzeciwko schodów. Sprawdź półki obok schodów prowadzących na drugie piętro. Obiektyw zwalniający duchy jest Twój Odpuść sobie schody i małe drzwi, odblokuj za to wejście do Bell Hallway Teraz wal przez Grave Courtyard do Stairs Hallway. Z trzeciego piętra spadnie piłka. Podejdź i zrób fotkę dziewczyne. Idź do pokoju z jedną lalką wrzuconą na szafę. Zrób fotkę Zajdź na dół, na pierwsze piętro. Idź do Hearth Room, po drodze waląc fotki milczących zjaw Teraz na drugie piętro, złap w obiektyw córkę Da Ci to notatkę (Scarp Of Paper) Na drugim piętrze odszukaj ścianę z dziurą do podglądania. Kolejna fotka zrobiona lasce Złam pieczęć. idź do ogrodu (przez podwójne drzwi). Po nowy, spirytystycznym starciu (Woman Brushing), pójdź prawą stroną, do drzwi ze złamaną klątwą. Po fotce i walce sprawdź ołtarz, by zgarnąć klucz (Bellflower Key). Przy wyjściu zaatakuje Cię zjawa kapłanki Zgarnij zdjęcie i pamiętnik. Obudzisz się w domu. Wywołaj zdjęcia. W drodze do ciemni zgarnij list(Letter form Kai3), zdjęcie Mio i kasetę Odsłuchaj kasety Teraz idź do pokoju Miku Po scence wejdź ponownie. Zabierz wszystkie dokumenty. Pogadaj z Miku, zapisz stan gry i idź spać.

GODZINA IV: THE EVIL DREAM

Grasz jako Miku. Wal przez drzwi obok łatami umożliwiającej zapisanie gry. Kawałek dalej znajdziesz Camera Obscura. Sprawdź drzwi po lewej (film) i okolicę. Wracając trafisz na znanego upiora. Po wygranej zgarnij maskę (Simulacrum Mask) i kamień (Sacred Stone). Wracaj do lokacji z podwójnymi drzwiami (Foyer) i zrób im zdjęcie. Umieść maskę w odpowiednich drzwiach (z symbolem), a trafisz do Preserve Room. Korzystając ze specjalnych zdolności Miku (spowolnienie), pokonaj ducha i zabierz kamień (Twilight Stone). Użyj go na małych drzwiach Zagadka polega na ustawieniu kamieni do odpowiadających im symboli Rusz kamienie wg następującej kolejności: górny-prawy, dolny, prawy róg na środkowej wysokości, górny-lewy, lewy róg na środkowej wysokości, dolny. W następnej lokacji walnij zdjęcie, wejdź do klatki i zgarnij pamiętnik (Crimson Diary). idź przez małe drzwi, pokonaj upiora, sprawdź drzwi w głębi lokacji, wracaj na początek (Foyer), by spróbować opuścić dom frontowym wejściem. Po scence idź do Rope Hallway, zrób zdjęcie dziewczynie. Drzwi na prawym końcu korytarza będą otwarte. Podążaj za swoją przewodniczką. Dojdź do schodów prowadzących na dół, a następnie przez drzwi. Obudzisz się. W mieszkaniu idź do kuchni i zgarnij list. Znajdziesz też dwie kasety. Pogadaj z Miku w jej pokoju. Dostaniesz zdjęcie, Śmigaj do łóżka.

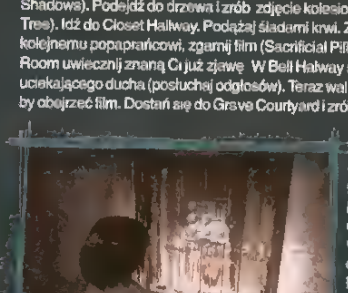


GODZINA V: VANISHING

Grasz jako Kei. Koło ma specjalną zdolność chowania się. Jego fotki nie zadadzą duchom żadnych obrażeń. Wejdź w korytarz, walnij zdjęcie wytatuowanej babce, ale jej nie śledź Idź w drugą stronę, aż trafisz na pewną starą znajomą. Jej tropem dotrzesz do drzwi z kamazynowymi motylami. Będziesz potrzebował Butterfly Key by je otworzyć. Na górze zgarniesz zioła, e następnie kieruj się przez jedyne dostępne drzwi do przebieralni (Kimono Room). Zabierz pamiętnik (Purple Diary 1). Sprawdź drugie drzwi za kimonami, poczekaj aż zjawa odleci od stołu i zgarnij z niego szpilkę do włosów (Holly Hairpin) Odblokuj drzwi, zejdź na 1 piętro i dotrzyj do Foyer. Pojawi się wytatuowana zjawa (kiedy będziesz chciał skorzystać z podwójnych drzwi). Ukryj się, poczekaj aż przeleci i wal wschodnią ścieżką. W następnej lokacji idź na górę i ukryj się, gdy kolejny upiór (Kaze Family Head) zacznie swoje podrygi. Sprawdź półkę, którą ona okupowała - zgarniesz Camera Obscura, upgrade obiektywu i notatkę. Wracaj na pierwsze piętro Na końcu korytarza są drzwi z pieczęcią. By ją dezaktywować wróć do stołu w lokacji z kimonami Zrób zdjęcie czeszącej się babki. Pokonaj ją, wróć do drzwi z pieczęcią. Rozwal popaprańców i wejdź do pomieszczenia. Na drugim piętrze znajdziesz film i dwa dokumenty (impalement & Taboo Tome). Przepchnij małą szafkę, e natrafisz na Butterfly Key (sprawdź świeczki). Po lekkiej przeprawie dotrzyj do drzwi z motylami. Otwórz je znalezionym kluczem Zgarnij upgrade obiektywu, podejdź do lewej części pomieszczenia i weź Stone Mirror. Teraz idź do drzwi (przez drewnianą bramę możesz zrobić zdjęcie Mio). Tak zakończysz ten sen. W pokoju Yuu zgarniesz kasety i notatki Przeszukaj szafkę Pogadaj z Miku, sprawdź korytarz na dole. Wejdź do pokoju Yuu Przez schowek dostań się na strych. Zabierzesz Spirit Stone Radio i info do niego. Wróć do swojego pokoju.

GODZINA VI: THE SACRIFICIAL PILLAR

Grasz jako Rei Wracaj do Garden Corridor. Idź za Yuu Walnij fotkę podwójnym drzwiom, e zgarniesz potrzebną Ci wizję (zdjęcie Four Shadows). Podejdź do drzewa i zrób zdjęcie kolesiowi (Man At The Tree). Idź do Closet Hallway. Podążaj śladami krwi. Zrób fotkę kolejnemu popaprańcowi, zgarnij film (Sacrificial Pillars) W Kimono Room uwiecznij znaną Ci już zjawę W Bell Hallway sprawdź uciekającego ducha (posłuchaj odgłosów). Teraz wal do Projection Room by obejrzeć film. Dostań się do Grave Courtyard i zrób fotkę dziewczynie na dachu (Girl On Roof). Dotrzyj do Stairs Hallway, gdzie czeka pierwszy z czterech wyznaczonych celów (Engraved Man). Pokonaj go, e łykniesz księgę (Mariya Tome) i złamiesz pieczęć Śmigaj do Partitioned Room, by walnąć zdjęcie zjawie przy drzwiach (Crouching Woman). Teraz zlokalizuj Foyer, by przy wyjściu spotkać drugiego z Engraved Man. Znów pęknie pieczęć i zgarniesz Mariya Tome 4. Idź do Hearth Room. Stań na środku, złap w obiektyw dziewczynę na szczycie drabiny. Wejdź na górę i otwórz drzwi przy pomocy Bellflower Key Od razu wal zdjęcie (Peeking Girl), zabierz też Sleeping Stone i kolejny upgrade do obiektywu Poszukaj też filmu (za biurkiem). Sprawdź dziurę w podłodze. Zejdź na dół i zgarnij film Wracaj do Foyer, by uwiecznić ducha (Woman in Floor). Po dodrze odwedź mały pokój pod schodami prowadzącymi na trzecie piętro (Staira Hallway) W końcu dostań się do Kimono Room i dawaj przez małe drzwi koło schodów idź dalej, pokonaj kapłankę (dostaniesz Sleeping Stone). Dotrzyj do małych drzwi Jak ustawić zamek? Ten skrajnie po prawej (w środkowym rzędzie) przesuń raz w dół i raz w lewo. Ten na środku w prawo. Ten w dolnym, lewym rogu - raz w górę i raz w prawo. Ten na samej górze, w środkowej linii - raz w lewo, raz w dół Ten, który znajdował się na początku skrajnie po prawej daj teraz o jedno miejsce w lewo. Powinieneś mieć ciąg w środkowym, poziomym rzędzie, a pierwszy ruszany element powinien być w lewym, dolnym rogu W Wooden Figure Room 2F podnieś film "Commandement" Zerknij przez luft, by walnąć fotkę (Ceremony Woman) Wyjdź i wracaj do Bell Hallway Po przepychankach skieruj się do Projektor Room, gdzie obejrzyj znalezisko, a następnie wracaj z powrotem. Drzwi z krwawym śladem są już otwarte. W Hall With Tatami poczekaj na przekręcenie się zegara i atak trzeciego Engraved Man. Po wygranej pęknie kolejna pieczęć, złapesz też Moriya Tom 1, a także kolejny upgrade do aparatu. Śmigaj w stronę Rope Hallway, a dalej do Great Hall Przy pomocy kamienia uaktywnij kolejny mechanizm otwierający drzwi. Środkowy (znajdujący się w samym centrum) przesuń w prawo o jedno miejsce i o jedno w górę Ten z lewego, górnego rogu o jedno pole w prawo, jedno w dół i znów jedno w prawo. Ten z środkowego rzędu, po lewej stronie - przesuń o jedno pole w prawo, jedno w górę, jedno w lewo. Ten z dolnego rzędu, za środka - przesuń o jedno pole w górę i w lewo Ten z lewego, dolnego rogu - w prawo o jedno miejsce, a w górę o dwa. Ten z prawego, dolnego rogu - machnij o dwa miejsca w lewo. Uff! W nowej lokacji (Futon Room) zmierzysz się z ostatnim Engrave Man, a przy okazji jeszcze za dwoma jemiołami. Łykniesz Moriya Tom3, odblokujesz drzwi, a z półki święconą wodę. Wracaj do ogrodu (Spirit Tree Graden) i skorzystaj z wolnego już przejścia. Pobudka! Tradycyjnie wywołaj fotki, odbierz telefon W łazience szybko machnij fotkę. Tak samo w ciemni. Idź spać.



GODZINA VII: THE HANGING PRISON

Miku znów szaleje Sprawdź ołtarz, zabierz dziennik (Blue Diary), Idź do Hall With Tatami Wczołgaj się w otwór w podłodze i zyskaj specjalną umiejętność (podwójny atak) Śmigaj pod podłogą, pokonaj laskę i wyjdź w Doll Altar West. Pożycz sobie Purity Stone Light Blue oraz pamiętnik. Przejdź pod podłogą do Wooden Figure Room 1F Walnij fotkę statuom, wyjdź przez drzwi, zrób kolejne zdjęcie w miejscu, gdzie pada śnieg. W Kimono Room zgarnij ze stołu Purple Diary 2. Teraz biegnij przez Garden Corridor do Doll Altar East. Znajdziesz Purity Stone Green Stąd śmigaj do Stained Corridor Odszukaj wejścia w podłodze (kieruj się drzwiami prowadzącymi do lokacji za schodami). W efekcie tej podróży zgarnij Stone Mirror, by wylądować w Doll Altar South B1. Zabierz Purity Stone Red i Blue Diary 1. Wyjdź przez dostępne drzwi.



Śmigaj na trzecie piętro, e stąd przez Hall With Tatami do Kimono Room i dalej, małymi drzwiami do Wooden Figure Room 2F. Znów przywal z aparatu w Ceremony Woman (powinieneś wcześniej już się na nią natknąć). Wracaj do teraz dostępnego Doll Altar West. Trafisz na Purity Stone Blue i Red Diary 1. Pędź do Blind Room, na schodach do Tattoo Altar zrób obrót, by walnąć fotkę kolejnej zjawie (Girl in The Blind). Wejdź do Tattoo Altar, zabierz Blue Diary 2 i na ołtarzu użyj kamieni Każdy to odpowiedni wers piosenki Jeśli ułożysz je w kolejności: jasny niebieski/ zielony/ czerwony/ niebieski (light blue/green/red/blue) otrzymasz poprawną wersję Idź do drzwi, stocz walkę z maszkarą (Kuze Family Head). Obudzisz

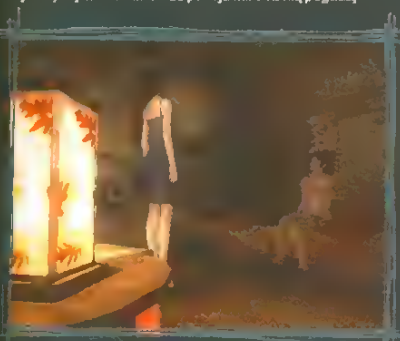
się. Wywołaj filmy, pogadaj z Miku Gdy nastanie dzień znów z nią porozmawiaj Z kuchni zgarnij listy i kasety. Odsłuchaj ich i idź spać.

GODZINA VIII: THE VACANT DREAM

Przesiadka w skórę Kei. Skręć w drzwi po lewej (Great Hall). Sprawdź schowek po lewej, by zgarnąć fotkę (Worn-Out Man). Skorzystaj teraz z prawej części lokacji i machnij fotkę pojawiających się właśnie bliźniaków (Twins At Hearth). Zabierz jeszcze film i wyjdź z pokoju. Pojawi się znany z poprzedniej części motyw karmazynowego motyla. Idź do końca korytarza i wejdź do pomieszczenia po prawej (Book Storeroom). Schodząc po schodach zrób zdjęcie dziewczyny (Peering Girl - pojawia się na dalszym planie) Wróć na korytarz i idź do Hearth Room Uchwyć na kliszy kolejnych



milusińskich (2ND Floor Twins) na szczycie schodów. Ważne Red Notebook Part 1 leżący w pobliżu paleniska. Wejdź do pomieszczenia naprzeciwko. Tu przechowycisz drugi taki notes (sprawdź półkę). Ginger Key (koło skrzynek), a następnie zrobisz zdjęcie pojawiającej się na zewnątrz babce. Teraz idź na drugie piętro, użyj znalezionego klucza, zgarnij zdjęcie Twin Madnes, a także dwa klucze - Sunlight i Shadow Key (sprawdź znajdujące się tu gabloty) Wyjdź, a kiedy będziesz chciał opuścić umazany krwią pokój, pojawi się kolejna maszkara (Rope Man). Nie walcz, unikaj ataków, a w pewnym momencie drzwi do Confinement Room zostaną odblokowane Otwórz drzwi do klatki (klucze). Z wnętrza zabierz Pinwheel Key i upgrade do aparatu. Z regału obok podprowadź dokumenty (Twin Shrine Maidens i Crimson Sacrifice). Wyjdź stąd, z powrotem przez drzwi i podążaj za motylem wskazującym drogę (Do Storehouse Hallway B1). Użyj Pinwheel Key. Musisz teraz odpowiednio dopasować kolory wiatraków do tego znajdującego się w środku. Porusz najpierw tym w dolnym lewym rogu, później tym w górnym prawym, a potem w górnym lewym i jeszcze raz nim. To otworzy drzwi do spiralnego korytarza. Idź za Mio aż trafisz na drzwi na końcu. Wejdź, zrób zdjęcie kolesiowi nad ołtarzem. Sprawdź dokąd pobiegła Mio, a znów pojawi się Rope Man. Teraz możesz z nim walczyć. Za Mio nie da się pójść, wycofaj się więc do Spiral Corridor Na schodach znów przywita Cię upiór. Uciekaj, a motyl znów wskaże Ci drogę Wejdź w odpowiednie drzwi. Obudzisz się. Odbierz telefon. . Zonk! Niestety. Po scence sprawdź swój pokój, by zyskać zdjęcia Hand Under Bed. Wywołaj foty w ciemni. Idź do pokoju Miku i z nią pogadaj



Możesz też sprawdzić pokój Yuu dla dodatkowych informacji. Idź spać.

GODZINA IX: THE UNLEASHING

Powracasz w skórę głównej bohaterki Wyjdź z mini-więzienia i śmigaj jedyną dostępną drogą do Garden Corridor. Sprawdź obydwie odnogi (lewą i prawą), by zyskać zdjęcia dwóch lasek (Bowing Girls) Spróbuj teraz skorzystać z podwójnych drzwi obok nieaktywnego tamponu. Pojawi się stary oprawca - Hidden Face Man Pokonaj go i śmigaj do Stained Corridor. Tutaj wybierz prawą odnogę, łyknij kolejne zdjęcie (Disappearing Man) koło narożnika, a następnie sprawdź kawałek ściany, który różni się od reszty i wejdź do pokoju na środku (Sacrificial Pillar Room). Uwiecznij na kliszy Determined Man, by zerwać pieczęć na drzwiach w Garden Corridor. Z podłogi zabierz mapę (Map With A Mark) oraz kolejny upgrade aparatu (opcja switch). Wracaj teraz do Foyer, po drodze fotografując kobietę. W Foyer pokonaj babcię (Stroller Grandma), by zyskać Notched Arrow Key - klucz do drzwi zaraz przy wyjściu z posiadłości. W Secret Passage znajdź Stone Mirror, a stąd udaj się do Partitioned Room. Pokonaj maszkarę (Yoshino), by zyskać kolejny upgrade do aparatu oraz fotkę. Teraz śmigaj już do wspomnianego Garden Corridor Szybka walka z Hidden Face Man i wal przez podwójne drzwi. Witamy w znanej już opowieści Idź przed siebie, po schodach, zrób zdjęcie dwóch babek, idź dalej i... Obudź się. Dwukrotnie odbierz telefon W łazience jest do zaliczenia zdjęcie Woman In Mirror. Wywołaj co trzeba, pogadaj z Miku, sprawdź informacje na biurku Yuu. Standardzik. Na koniec idź spać.

GODZINA X: THE PIERCING OF SOUL

Witamy w skórze Kei Wal na schody, pstryknij ducha (Door Woman), wejdź do Kimono Room i zrób zdjęcie płaczącej zjawie. Pokonaj ją, a staniesz się posiadaczem Diarthus Key Zejdź do Closet Hallway i użyj klucza w małych drzwiach Zgarnij zdjęcie, zabierz Stone Mirror. Idź do Garden Corridor (normalne zakończenie gry), albo -jeśli grasz drugi raz- skieruj się na drugie piętro do Stairs Hallway (rozszerzone zakończenie)

W przypadku tej drugiej opcji (Stairs Hallway) - przesuń mebel tak, by zablokował drzwi i przejdź po dachu do następnych drzw W Closed Tatami Room weź pamiętnik i machnij zdjęcie płaczącej kobiety Otwórz właz w podłodze i zejdź do Hearth Room. Pokonaj zjawę. Zyskasz Holy Key i upgrade do aparatu W Kimono Room otwórz szufladę (kluczem), by znaleźć kolczyk, zdjęcie i dokument o kapłańskiej modlitwie. Teraz idź do Graden Corridor i kontynuuj grę.

W przypadku pierwszej opcji (grasz piarwszy raz) - pomiń powyższą wzmiankę i od razu wal do Garden Corridor Podwójnymi drzwiami dostań się do Shrine Courtyard Machnij zdjęcie kolesia na dachu, poszukaj święconej wody i idź do drzwi w zachodniej części dziedzińca, prowadzące do budynku. Wewnątrz walnij fotkę Peering Girl, gdy pojawi się na górze Zbierz Pinweel Key, wejdź na górę, przez drzwi z tyłu, dalej za karmazynowym przewodnikiem, aż do Hearth Room. Idź za pojawiającymi się właśnie 2ND FLOOR TWINS do ich pokoju. Będziesz świadkiem pewnego obrządku (walnij fotę). Idź przez drzwi na tyłach lokacji Mechanizm podobny jak ostatnio. Obróć górny-lewy wiatrak, następnie górny-prawy, dalej dolny-prawy, znów dolny-prawy i na koniec górny-lewy. W magazynie książek zgarnij kolejne tomy (jest ich pięć) Teraz kieruj się na górę, uwiecznij na kliszy Attic Woman oraz kryjącą się na granicy ujęć dziewczynę, która będzie prosić Cię o pomoc (musisz zdążyć pstryknąć aparatem w tym czasie). Dostaniesz Purifying Light, sprawiające, że zniknie filtr kolorów, a duchy nie będą atakować Cię tak często Oczywiście w ograniczonym czasie Zbierając kolejne świeczki "oczyszczającego światła" przedłużysz ten stan. Z półek weź jeszcze film i wyjdź z pomieszczenia kierując się na dach Idź przed siebie, walnij klszę dla kolejnego potępieńca (Man On Roof) i przeskocz na drugi dach Na końcu otwórz rozsuwane drzwi i dostań się na poddasze (Attic). Z półek zabierz film Abbys oraz klisze do aparatu (z pudła). Idź na dół. W Evergraving Shrine znajdź oczyszczające światło (Purifying Light), święconą wodę oraz Stone Mirror. Zejdź drabiną na dół Ze środka pomieszczenia podprowadź kolejny tom (Pircing The Soul), a po zbadaniu ołtarza powalcz z dwoma uporami Po wygranej wyjdź przed podwójne drzwi Obudzisz się Wywołaj foty, pogadaj z Miku, idź spać

GODZINA XI: THE LAST PASSAGE

Grasz jako Miku. Wyjdź przez drzwi na tyłach Przy schodach zrób zdjęcie ducha (2ND Floor Man) jak wchodzi do biblioteki. Zrób fotkę ołtarza w głębi biblioteki (Library). Możesz zabrać Purifying Light, idź do Shrine Courtyard, weź ziołą i święconą wodę, stąd wal do Book Storeroom. Zrób zdjęcie (Screen Girl) i weź tom Wracaj do Hearth Room, by następnie przedostać się do Shrine Courtyard. Zrób fotkę budowli za piotem po lewej, a uchwycisz Burdened Man. Wróć do półki ze świecami. Użyj znalezionego tomu (Commandment Tome). Skorzystaj z drabiny i dostań się do Flickering Hallway Zapisz na kliszy zjawę (Woman in Dark) i dostań się do Hanging Prison. Tu, po walce, podnieś lustro (Mirror Of Loss) oraz dziennik (Tattooed Diary 1) Zgarnij kolejną fotkę (Girl Near Prison). Idź przez podwójne drzwi do Kimono Room, a później schodami, by pstryknąć kliszę (Girl in Back). Wracaj do Spirit Tree Garden i zrób zdjęcia dwóm babeczkom, kiedy się pojawią Skorzystaj z prawej ścieżki (fotka Courtyard Girl), a później wal przez podwójne drzwi. Dostań się do Engraving Shrine. Zapisz na kliszy kolejny obiekt (Praying Senior), pokonaj Kuze Family Head i użyj Mirror Of Loss na ołtarzu. idź przez drzwi do Abbys, kręconymi schodami na dół, by na dole uwiecznić dziewczynę (Girl In Abbys) Pokonaj kapłanki Przejdź przez most, do następnych drzwi. Obudzisz się Idź do pokoju Miku W pokoju Yuu znajdziesz przydatne notatki. Wracaj do łóżka. Obudzisz się w Himuro Mansion jako Miku Idź w prawo i zrób zdjęcie Dangling Hand. Idź do Rope Palace. Pokonaj zjawę i podążaj za Mafuyu (dojdziesz do podwójnych drzwi) Po kilku scenkach pogadaj z Kei, a dostaniesz tom oraz Legend Of Song2. Możesz pogadać z Kei jeszcze raz. Teraz śmigaj do pokoju Yuu. Znajdziesz kasetę (Sleeping Priestess) oraz notatki na biurku. Wróć na dół, by pogadać z Kei. Odsłuchaj kasety i idź spać.

GODZINA XII: THE CEREMONY OF COMMANDENT

Kei wkracza do akcji. Przebiegnij Garden Corridor Wymiń zjawę i biegnij do Doll Altar East. Czeka cię tutaj zagadka ze świecami. Ułożono je w kształt rombu. Ponumeruj je sobie w kolejności od lewej do prawej i oczywiście od góry do dołu 1 jest na samej górze, 2 to lewa świeczka w drugim rzędzie, 3 to prawa w drugim rzędzie, 4 to lewa w środkowym rzędzie i tak do 9 - ostatniej świeczki na dole) Zapal 2,6,8 Zgarniesz Tattooed Stake 1 Zostaniesz zaatakowany przez kapłankę. Po wygranej zyskasz upgrade do aparatu. Wyjdź z pomieszczenia i śmigaj do North Doll Altar Podobna zagadka. Ponumeruj świeczki w identyczny sposób (góra rombu to 1, sam dół to 9). Zapal 1,3,5,6,8. To uwolni Tattooed Stake 2 Śmigaj teraz do Kimono Room, po walce zgarnij pamiętnik, a następnie biegnij do Burned Hallway 2F. Otwórz drzwi schowka, by walnąć fotkę (Closet Child). Zejdź po schodach, by dotrzeć do Wooden Figure Room. Przed wejściem zrób zdjęcie zjawie w lustrze po lewej (Mirror Woman). Wejdź do środka, pod podłogę i do Doll Altar West. Tu czeka kolejna zagadka ze świecami. Masz dwa romby świec. W pierwszym powinien palić się cały środkowy rząd (poziomy), a więc świece 4,5 i 6 (z tym, że 4 to świeca zapalona na czerwono) W drugim ogień ma objąć knoty 1,7,8. To odblokuje Tattoosed Stake 3. Teraz wracaj do Stairs Hallway 2F (przez Kimono Room, a



później Grave Courtyard). Pchnij toaletkę na tyłach tej lokacji. Wyjdź na dach i skorzystaj z drzwi W Closed Tatami Room złap pamiętnik, uwiecznij płaczącą zjawę oraz zabierz film. Po drabinie zejdź do Hearth Room. Po walce dostaniesz upgrade obiektywu Skorzystaj z drabiny we wschodniej części lokacji Trafisz do Tatami Loft, a dalej schodami do Doll Altar South. Tu powinny się palić świeczki 1,2 oraz 7, z tym że 2 to czerwony płomień (numeracja jak wcześniej - na zasadzie rombu). Zyskasz Tattooed Stake 4 Wracaj do Garden Corridor, a stąd do Engraving Shrine Wejdź po drabinie by zyskać świecę. Zejdź na dół do Abyss. Czeka Cię walka z Kuze Familiy Head. Idź przez drzwi Wal dalej, aż nie załączy się scenka. Obudzisz się. Zejdź na dół, sprawdź walizkę Kei. Odsłuchaj kasety. Zabierz Spirit Stone Radio. W pokoju Miku odkryj drabinę w okolicy biurka. Wejdź na górę. Zrób fotkę zjawie w głębi poddasza (Attic Woman). Zabierz dokument (Master And Snake), a także kolczyk (Echo Stone Earring), książkę i film. Zejdź do pokoju. Wracaj do łóżka. Yuu zaprowadzi Cię do domu znów..

GODZINA XIII: CALLING OF THE TATTOO

W skórze Rei odszukaj kawałków lustra - podążaj za głosami Jego fragmenty znajdziesz w Projection Room, Spirit Tree Garden (obok drzewa), Blind Room, Hanging Prison, Wooden Figure Room 1F (zrób najpierw fotkę Shrine Woman) Na tyłach ogrodu możesz teraz zgarnąć pamiętnik. Możesz teraz posprawdzać inne lokacje, porobić fotki, zebrać świecie itd. Na koniec idź do Engraving Shrine. Złap fotkę zjawy (Woman In Blind), a zaraz pojawi się Kuze Family Head. Twarda sztuka. Pokonaj ją i umieść poskładane lustro (Mirror Of Loss) na ołtarzu. Zapisz grę i idź na dół. Otwórz drzwi.

GODZINA PRAWDY: THE ABYSS OF THE HORIZON

Zrób zdjęcie upiora po prawej (Woman In Shrine). Zabierz film i święconą wodę Dalej przeszukaj jaskinię. Zejdź na dół po schodach Rozwal kapłanki, zabierz dziennik, film i wodę. Dotrzyj do Abyss Of The Horizon Idź przez drzwi... Czeka Cię finałowe starcie z wytatuowaną Kapłanką. Zacznie od bliskich ataków, więc wykorzystaj to. Unikaj jej szarży z góry, kiedy na Ciebie spada Nie daj się też trafić niebieskimi pociskami Musisz mieć Stone Mirror ze sobą, by uchronić się przed zmasowanym atakiem, zmieniającym obraz na czarno-biały (jeśli maszkara Cię wtedy złapie, to koniec). Po wygranej usiądź wygodnie...



CALL of CTHULHU

Dark Corners of the Earth



INFO - PANEL

platforma	Xbox
developer	Headfirst
gatunek	Przygodowa (horror)
liczba graczy	1
czas gry	12 godzin
poziom trudności	średni
PSX	8 (Mazzi)
średnia	78 %

na podstawie ocen brytyjskich i serwisów internetowych (dane z gamerankings.com)

Strach wg H.P. Lovercrafta

Call of Cthulhu to wciągająca gra przygodowa, umiejscowiona w świecie powieści H.P Lovecrafta Wśród zalet tej produkcji wyróżnić można nietuzinkowy klimat oraz intelligentne prowadzenie akcji, które korzystanie ze zdrowego rozsądku stawia wyżej, niż siłę broni palnej Dynamiczna akcja trzyma przy padzie do samego końca, nie pozwalając oderwać się od niezwykłej historii Jaką tajemnicę skrywa upiorne miasto Innsmouth? Co kryje się w mrocznej przeszłości głównego bohatera, stopniowo pogrążającego się coraz bardziej w szaleństwie? Odpowiedzi na te pytania dostarcza gra Headsoft, która - mimo długiego okresu produkcji - okazała się być dla koneserów gatunku wielkim zaskoczeniem! Oto skondensowany opis gry, który pozwoli rozwikłać zagadkę Mrocznych Zakątków Ziemi![mazzi]

Opis przejścia

1. Prolog

Udaj się do wnętrza domu. Drzwiami na prawo wejdź do pokoju z podium. Zabierz z niego list. Idź dalej. Znajdziesz się w hallu, gdzie ujrzysz na ścianie wymalowane białe oko - miejsce zapisu stanu gry. Udaj się po schodach do góry. Skorzystaj z pierwszych drzwi na lewo Po scenie z kultystą zabierz klucz ze stołka. Kolejne drzwi zaprowadzą Cię do sypialni Zabierz pamiętnik ze stolika Wróć schodami do hallu i otwórz drzwi w tyle. Weź klucz z biurka. Otwórz drzwi obok savepointu, a znajdziesz się w bibliotece Zabierz dokument z szuflady biurka. Rozbij lustro - ujrzysz ukryte drzwiczki w podłodze Zejdź po drabince do podziemi i kostnicy. Znajdziesz się w przestronnym pomieszczeniu

Dezaktywuj maszynerię dotykając zielonego kryształu. Gdy nastąpi spięcie, zabierz kamień. Drzwiami na lewo zejdź niżej. Zjedz "obcą" windą do pomieszczenia z portalem. Umieść kryształ we wnęce, a następnie uruchom urządzenie



2. A visit to the old town.

Wysiądź przed hotelem Gilmana w Innsmouth. Porozmawiaj z kierowcą. Skieruj się w prawo. Idź do blokującej dostęp do Dock Street barykady i porozmawiaj z policjantem. Odszukaj sklep (First National Grocery Store). Musisz użyć sprytu. Poczekaj, aż policjant się odwróci, po czym kucając udaj się za nim. Gdy w końcu zniknie za rogiem, ukryj się w ciemnościach pomiędzy beczkami. Jak zawróci, czmychnij za jego plecami po schodach. Znajdziesz się przy bocznym wejściu do sklepu. Zamknij drzwi i dodatkowo zasuń je regałem z książkami. Za ladą są ukryte drzwiczki w podłodze. Otworzyć je można wyłącznie za pomocą metalowego lewara (jest w tylnim biurze, wraz z butelką rumu). Policjant sforsuje barykadę, więc szybko podważ drzwiczki i zejdź po drabince. Gdy odzyskasz przytomność zabierz pamiętnik. Popchnij zardzewiałą drabinę w stronę ściany po lewej Przejdź przez otwór, a znajdziesz się w piwniczce. Wejdź po schodach. W ciemni znajdziesz dokument, ukryty pod kawałkami drewna. Otwórz drzwi na lewo. Porozmawiaj z Mackeyem. Wróć na rynek.

Udaj się na South Street, skąd skręć w lewo i znajdziesz się na Washington Street. Spotkasz kobietę o imieniu Rebecca. Porozmawiaj z nią i idź na Broad Street. Mackey udzieli Ci ważnych informacji Wróć na Washington Street i udaj się do znajdującego się w podpiwniczeniu baru Pogadaj z pijakiem i daj mu butelkę alkoholu. W zamian otrzymasz klucz do schroniska (Poorhouse). W drodze powrotnej na rynek spotkasz ponownie Rebecce Schronisko znajduje się na lewo od hotelu Gilmana. Otwórz drzwi. Drzwiami na końcu alei wejdziesz do zdewastowanego budynku. Udaj się na samą górę i skorzystaj z wyjścia pożarowego po prawej Zejdziesz nim na Dock Street. Musisz odnaleźć dom Waite'a z numerem 803. Wejdź do środka. Obejrzyj na 1 piętrze rodzinną fotografię, po czym otwórz drzwi na strychu. Po scence przerywnikowej przeszukaj pomieszczenie i zabierz pamiętnik. Wróć na parter. Ujrzysz kolejną scenkę. Waite da Ci klucz do swojego sklepu Zabierz malowankI Ramony z podłogi i wróć na ulicę. Odszukaj schodki w dół Porozmawiasz ponownie z Rebeccą, po czym nowym przejściem udaj się na rynek. Porozmawiaj z kierowcą autobusu Wróć na Dock Street Odszukaj schody prowadzące w dół. Otwórz kluczem drzwi do sklepu Waite'a. W środku spotkasz kolejną kobietę. Gdy scenka się skończy, otwórz sejf kombinacją: w prawo na 2, w lewo na 6, w prawo na 1 oraz w lewo na 2 Zabierz księgę Dagona. Wróć do domu Waite'a. Spotkasz tam Rebecce. Porozmawiaj z nią, po czym udaj się do hotelu Gilmana. Gdy właściciel opuści pomieszczenie, zabierz zza lady klucz. Otwórz nim drzwi na zapleczu (znajdziesz książkę i naboje). Gilman wróci i zaprowadzi Cię do twojego pokoju. Pamiętaj, by przed snem zaryglować drzwi Użyj łóżka.

3. Attack of the Fishmen

Rozpocznie się morderczy pościg Wstań i pobiegnij do pobliskiego pokoju, zamknij drzwi i przesuń zasuwę. Teraz szybko przesuń pobliską półkę i wejdź do kolejnego pokoju Musisz teraz zaryglować dwie pary drzwi (za sobą oraz na korytarz). Dostań się teraz do 4 z kolei pokoju i ponownie zaryglуj drzwi. Wyjście na korytarz zablokuj, przesuwając pobliską szafkę Szybko otwórz okno i wyskocz na balkon. Przeskocz do sąsiedniego budynku. Przejdź przez drzwi, obróć się i zablokuj drogę za pomocą starego zegara Musisz pokonać długi korytarz, unikając strzałów dybiących na twoje życie mieszkańców miasta. Unikaj okien, kucając w odpowiednich momentach. Skręć w lewo i przedostań się do korytarza ze schodami. Zejdź piętro niżej i korytarzem dostań się do drzwi po lewej stronie Pomiń pokój z lokatorką. Zabierz z następnego pomieszczenia apteczkę i otwórz kolejne okno. Teraz musisz trochę poskakać. Skorzystaj z drabinki. Znajdziesz się na dachu. Przebiegnij całą jego długość, aż do kolejnej drabiny Znajdziesz się na dachu magazynu. Odszukaj małe wejście i wejdź do środka.



Na końcu tunelu ujrzysz apteczkę Wróć w pobliże drabinki i ostrożnie zejdź pomiędzy pudła. Ujrzysz w pobliżu savepoint. Czas na skradanie Skrywaj się w cieniu i przemknij się na drugą stronę magazynu. Ujrzysz dziurę, prowadzącą pod podłogę. Przejdź przez całą długość pomieszczenia, aż wyjdziesz kolejnym otworem. Po skrzyniach przedostań się do okna. Gdy będziesz na dachu, kucając przedostań się do otworu systemu wentylacyjnego. Idź dalej, ominiesz savepoint, aż w końcu znajdziesz się przy dziurze. Wskocz w nią. Przemknij przejściem, aż do schodów Skręć w lewo, omiń strażnika, aż znajdziesz się przy kolejnej dziurze. Wskocz do środka i idz dalej. Znajdziesz drabinę, prowadzącą do biura (Hogg's office). Przesuń skrzynie blokującą drzwi. Znalazłeś się znów w magazynie Kucając omiń strażników, aż dostaniesz się do drzwi, które zostały

otwarte z innej strony kompleksu idź dalej, uważając na wszechobecnych mieszkańców miasta. Gdy zobaczysz stos skrzyń w pobliżu ogrodzonego terenu, przeskocz na drugą stronę, a znajdziesz amunicję do rewolweru. Idź dalej. Wejdź do zniszczonego budynku - ujrzysz kolejną scenkę przerywnikową. Wyjście zaprowadzi Cię na ulicę idź w prawo, aż do zaparkowanej ciężarówki. Usuń czerwoną blokadę spod kół samochodu, a ten stoczy się w dół, niszcząc ogrodzenie. Zbiegnij tą samą drogą i przemieszczając się po zniszczonych rurach i metalowych rusztowaniach zejdź w dół. W podświetlonej niszy znajdziesz metalowy pręt. Użyj go, uszkadzając wirujący wiatrak. Ostrożnie przedostań się przez skrzydła urządzenia.

4. Sewers

Idź przez kanały. Dojdziesz do schodów i zobaczysz kolejny savepoint. Idź do pokoju z dwoma lewarkami. Ustaw prawy lewarek w pozycji poziomej, by usunąć ścieki. Lewy ustaw w pozycji pionowej, wpuszczając do pojemika świeżą wodę. Teraz idź do pokoju z kładką i użyj korby. Otworzysz spływ wody. Wróć do lewarków i ustaw lewy w pozycji poziomej, co wyłączy dopływ wody. Wróć do pokoju z kładką i ponownie skorzystaj z lewara. Teraz szybko wejdź do kadzi i przeczołgaj się przez spływ, nim zostanie ponownie zablokowany. Gdy znajdziesz się w pobliżu wypełnionego szczątkami dołu odszukaj drabinę, którą szybko wejdź na górę pomieszczenia. Idź dalej kanałami w lewo, a następnie zejdź w dół po rusztowaniu. Ujrzysz kolejny savepoint. Uważaj na trujące pająki. Gdy znajdziesz się w pobliżu drabinki, usłyszysz rozmawiających ryboludzi. Musisz odwrócić ich uwagę. Idź do kolejnej drabiny i potrząśnij kratą. Powtarzaj to tak długo, aż zwabisz ich do najdalszego zakątka. Teraz szybko wróć do pierwszej drabiny i wyjdź do góry. Idź alejką w prawo, aż dojdziesz do drabiny przeciwpożarowej. Skorzystaj z niej, by dostać się do płonącego budynku. Przedostań się na górę. Uważaj na rozpadającą się podłogę. Przedostań się po belkach do korby. Usuniesz blokującą wyjście skrzynię. Przemknij w dół po schodach. Znajdziesz pod nimi kolejną apteczkę. Kucając dostań się do drzwi, a następnie przejściem do wyjścia z budynku. Zanim wyjdziesz na alejkę, upewnij się, czy strażnik nie spogląda w twoją stronę. Idź w prawo i skorzystaj z najbliższych drzwi. Weź amunicję do rewolweru. Porozmawiaj z Rebeką, a pokoju z kominkiem. Zaprowadzi Cię do kościoła.



W mównicy ukryta jest apteczka. Z prawej ujrzysz ukryte drzwi w podłodze. By je otworzyć musisz wejść po drabinie w pobliżu savepointu do górnej partii kościoła. Teraz odegraj na dzwonach melodię w następującej kolejności: środkowy, lewy i prawy. Szybko przedostań się do otwartego przejścia. Znajdziesz się w katakumbach. Zabierz dokument z biurka i umieść podczłówkę od Rebeki we wnęce. Podejdź do sejfu i użyj kombinacji: w prawo na 3, w lewo na 1, w prawo na 5 i w lewo na 7. Zabierz kamienny krzyż. Idź w głąb katakumb i użyj krzyża. Otworzysz przejście do kanałów. Odszukaj savepoint i pobliską drabinę. Znajdziesz się w płonącym banku. Idź prosto. Przeskocz żarzące się węgle. Wejdź po belce na górę, przedostań się przez ogrodzony teren i skorzystaj z drzwi. Idź do góry, a gdy znajdziesz się na piętrze ostrożnie poskacz po belkach, aż dotrzesz do przejścia po drugiej stronie pokoju. Zejdź po drabinie i przeskocz na kolejną.

Wejdź do góry. W wieży ciśnień znajdziesz kolejny savepoint. Odszukaj balkon ze skrzyniami i zeskocz. Wejdź do domu i odszukaj dolny balkon. Przeskocz z niego na zadaszenie i odszukaj wejście na strych. Zabierz apteczkę. Wyjdź drzwiami, a następnie przejdź przez okno. Wskocz na kolejną skrzynię, a następnie z powrotem na wieżę. Przejdź na drugą stronę i wskocz na balkon z otwartymi drzwiami. Zabierz amunicję do pistoletu. Idź dalej. Spotkasz Mackeya. Wyskocz przez okno.

5. Jailbreak

Wejdź po drabinie i poczekaj, aż strażnik odejdzie. Idź za nim. Gdy zacznie gadkę z drugim policjantem, zabierz łom i wejdź na posterunek, rygluąc drzwi. Wkrótce przybiegnie glina, którego sprzątnij łomem. Zostaw drzwi naprzeciwko i idź w lewo, omijając cele więzienne. Wejdź na schody i pozbądź się kolejnych policjantów (nadbiegną z dołu). Zabierz z sypialni klucze do cel i amunicję do rewolweru. Porozmawiaj z Burnhamem i podaj mu przez kraty zdjęcie jego narzeczonej - zyskasz jego zaufanie. W pomieszczeniu naprzeciw tylnego wejścia do posterunku znajdziesz broń i policyjny gwizdek. Oczyść teren z ryboludzi. Otwórz teraz celę i uwolnij więźnia. Z pierwszej celi zabierz pamiętnik Marsha. Wyjdźcie na ulicę i udajcie się w lewo. Omińcie płonący samochód. Odszukaj małą alejkę po drugiej stronie ulicy. Użyj łomu, by podważyć metalową kratę. Przejdź kanałami, zbierając po drodze martwego szczura. Wyjdźcie po drabinie do garażu, gdzie czekać będzie Mackey. Wróć na posterunek, użyj ciała martwego szczura na szalonym więźniu, co pozwoli zabrać z jego celi dokument. W głównym pomieszczeniu (tam, gdzie znalazłeś shotguna i pistolet) przesuń szafkę, co odsłoni sejf. Kombinacja to: prawo na 1, lewo na 8, prawo na 4, lewo na 6. Zabierz broszkę. Wróć do drzwi garażu i zapukaj, a Burnham otworzy. Pokaż mu broszkę.

6. Escape from Innsmouth

Kucnij w rogu ciężarówki i nie ruszaj się. Korzystaj z apteczek. Wstań, gdy opuścicie miasto i usłyszysz wołanie Burnhama. Dalszą drogę blokuje ciężarówka. Oddaj dwa celne strzały w beczki, a oczyścisz drogę. Gdy się zatrzymacie, zeskocz z ciężarówki i ukryj się w cieniu, za sieciami rybackimi. Ominiesz pogoń. Idź prosto, pozbądź się ryboludzi i przejdź przez otwarte przejście w ogrodzeniu. Wejdź przez duże drzwi w pobliżu schodów. Przekradnij się szybko w lewo, unikając strażników. W głębi budynku zobaczysz stos skrzyń. Mniej więcej w jego środku znajdziesz odpowiednie miejsce, by przecisnąć się do środka. Korzystając z ukrycia pozbądź się strażników. Teraz wejdź schodami do góry. Jeśli rozbijesz okno i wyjdziesz na dach, znajdziesz kolejny savepoint i zamknięte drzwi. Zejdź na dół i przeszukaj pełny solonych ryb pokój. Znajdziesz pistolet maszynowy (Tommy Gun). Teraz wróć do miejsca ze skrzyniami i przemknij otworami do innej części magazynu. Zabierz apteczkę, po czym odszukaj wiszący na ścianie klucz. Zobaczysz scenkę przerywnikową. Możesz uratować Ruth, choć nie jest to konieczne do ukończenia gry (a dość trudna). Jeśli się zdecydujesz, nie wdawaj się w walkę i wróć na dach z savepointem - otwórz drzwi, uwalniając dziewczynę. Przedostań się do balkonu i skorzystaj z drabiny na lewo. Odszukaj drzwi i sforsuj je łomem. Sprowadź Ruth na dół i wyjdź przez okno. Odjedźcie samochodem.

7. The Marsh Refinery

Wyjdź z samochodu i wspólnie z agentami pozbądź się strzelającego z broni maszynowej strażnika. Zabierz amunicję z biur i odszukaj ukrytą za drzwiami broń. Wyjdź do ogromnego pomieszczenia i znadź Hoovera. Porozmawiaj z nim. Zejdź schodami w pobliżu windy w dół. Odszukaj drzwi oznaczone tabliczką Workshop. Zabierz pas (drive belt), po czym opuść pomieszczenie tymi samymi drzwiami. Udaj się w lewo. Znajdź i przejdź przez drzwi oznaczone tabliczką Ore Processing. Idź dalej i skorzystaj z drzwi po prawej. Miniesz savepoint. Przejdź przez skład cyjanku (Cyanide Storage) do pokoju generatora (Generator Room). Odstrzel kłódkę na panelu kontrolnym i użyj pasa. Pociągnij za znajdujący się w pobliżu lewar, co uruchomi generator. Idź teraz do drzwi oznaczonych napisem Bucket Generator i naciśnij przycisk na konsolecie (musisz rozbić chroniące go szkło). Uruchomisz kosze. Wróć się do pomieszczenia z savepointem. Wskocz do kosza. Gdy dojedziesz do sali z konsoletą, poczekaj aż kosz znajdzie się w pobliżu skrzyń, na które możesz zeskoczyć. Użyj drabiny. Odszukaj wejście oznaczone tabliczką Pressure Control. Użyj pokrętła przy jednej z rur, po czym otwórz podwójne drzwi. Znajdziesz się w pomieszczeniu z savepointem. Schody wyjściowe blokuje para. Przejdź nowym korytarzem. Zejdź po schodach. Idź w lewo. Odszukaj dwie drabiny. Jedna z nich zaprowadzi Cię do zsypu. Idź do góry i zeskocz. Teraz odszukaj drzwi oznaczone napisem Upper Grinder.

Skorzystaj z drabiny i następnie idź w górę po taśmociągu. Ujrzysz scenkę przerywnikową. Taśma zacznie działać. W odpowiednim momencie musisz odskoczyć w prawo, by ocalić życie. Gdy taśma się zatrzyma, wróć ponownie tą samą drogą. Nie wdawaj się w walkę z przeciwnikami. Zeskocz w dół i użyj drabiny prowadzącej do drzwiczek w ścianie. Wejdź do pomieszczenia Elevator Control i wciśnij przycisk, co uruchomi windę. Teraz idź przez drzwi z napisem Administration. Zabierz amunicję i list z biurka. Wyjdź drzwiami do sekcji załadunkowej (shipping). Spotkasz Hoovera. Zejdź schodami, a znajdziesz się przy windzie. Wciśnij przycisk, wejdź do windy i zjedź do odlewni (foundry).

Idź w lewo schodami, a następnie korytarzami do pomieszczenia Gold Purification. Zejdź na niższy poziom. Uratuj Hoovera, strzelając do Marsha. Gdy ucieknie, szybko dezaktywuj kosz za pomocą panelu u góry. Wyjdź przez drzwi z napisem Gold Casting. Idź dalej pomostami. Schodami w dół zejdziesz do korytarza z drzwiami oznaczonymi Gold Casting oraz Chemical Storage. Wejdź do tych drugich i skorzystaj z drogi w dół. Przejdź przez drzwi z napisem Electrolysis Maintenance.



Gdy się obudzisz, schowaj się za skrzyniami. Odczekaj chwilę, po czym szybko użyj schodów po prawej. Ostatecznie znajdziesz się przy panelu kontrolnym. Odczekaj na właściwy moment i uruchom urządzenie. Wróć do miejsca startu. Panel kontrolny wymaga nowego bezpiecznika. Przejdź przez pomieszczenie kładką i skręć w lewo. Schody zaprowadzą Cię do pomieszczenia z apteczką i zapasowym bezpiecznikiem w szafce. Weź go, a teraz sprytnie unikając macek (musisz przechytrzyć potwora, odwracając jego uwagę) okrężną drogą wróć do panelu. Użyj bezpiecznika i uruchom urządzenie. Wyjdź z tej sekcji głównym wyjściem (Chemical Storage). Otwórz drzwi na górze schodów. Zacznie ścigać Cię potwór. Przejdź przez kolejne drzwi i szybko je zamknij. Po schodach wbiegnij do pomieszczenia z savepointem. Wejdź po drabince do szybu wentylacyjnego. Kucaj aż będziesz mógł wydostać się do pomieszczenia (Gold Casting Room). Odszukaj kolejną drabinę i kolejnym szybem przedostań się do windy. Wciśnij przycisk z napisem shipping. Gdy włączy się alarm, kliknij guzik otwierający awaryjnie drzwi. Wyjdź na zewnątrz po skrzyniach. Po scence z Hooverem idź schodami do góry. Odszukaj zabezpieczoną kłódką bramę. Odstrzel blokadę. Wciśnij przycisk i wczołgaj się do szybu windy. Przeskocz na drabinę i idź do góry. Wskocz na kabel i zejdź w dół. Gdy staniesz na ziemi, przejdź przez dziurę w podłodze. Idź korytarzem. Wciśnij czerwony przycisk, by uruchomić drzwiczki. Drabiną wejdź do nowej sekcji. Teraz unikając zielonego szlamu dostań się do nie zablokowanych drzwi. Otwórz je czarnym przyciskiem. W tej sekcji musisz przekręcić cztery zawory gazowe. Niestety tylko jeden ma uchwyt. Przekręć pierwszy i przedostań się do skarbca (Vault B). Zejdź w dół i odszukaj drzwi bez zasuwy. Musisz ostrożnie przeskakiwać nad mackami potwora. Skręć w lewo. Odczekaj aż macka uderzy, po czym szybko przeskocz w jej miejsce i idź dalej. Drzwiami dostaniesz się do pokoju, gdzie znajdziesz klucz francuski. Użyj teraz ponownie zaworu, po czym kluczem przekręć dwa inne zawory z boków pokoju. Wróć do pomieszczenia z potworem. Omiń mackę, przejdź przez pokój gdzie znalazłeś klucz, skręć w prawo i przejdź pomostem do ostatniego zaworu. Użyj klucza i ponownie przekręć sprawny zawór. Wyjdź szybko z pomieszczenia. Teraz musisz detonować gaz. Wróć do pomieszczenia, gdzie dostałeś się do tej sekcji (drzwi z czarnym przyciskiem). Tym razem przedostań się do uszkodzonych drzwi i użyj konsolety. Iskra spowoduje wybuch i eksplozję. Wejdź do znajomego pomieszczenia. Nowe drzwi zaprowadzą cię do świątyni. Przesuń statuę Cthulhu, a następnie uruchom wiązkę światła za pomocą panelu. Jeśli uda Ci się dobrze skierować promień, zwolni się blokada i będziesz mógł zebrać klejnot. Wyjdź z pomieszczenia.

»



8. The Esoteric Order of Dagon

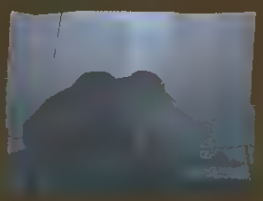
Podążaj za żołnierzami. Łódź na rzece jest niestabilny, więc stąpaj tylko po białych taflach. Dostaniesz się do jaskini przemytników. Idź dalej. Miotaczem ognia stop łód blokujący wejście. Zwab potwora w jaskini w pobliże wyjścia i potraktuj go strzałem z miotacza. Wejdź do środka, zabierz dynamit. W pobliżu cel znajdziesz klucz, broń i savepoint. Idź w głąb jaskini. Użyj dynamitu na pobliskich beczkach. Gdy nastąpi eksplozja, przejdź przez uszkodzone drzwi. Wejdź krętymi schodami do posiadłości. Za drzwiami na prawo znajdziesz nóż. Popchnij półkę z książkami, a odkryjesz sekretne przejście. Weź dwie apteczki. Idź dalej. Pozbądź się strażników. Odszukaj pomieszczenie z kamienną tablicą. Użyj na niej księgi Dagona. Znajdź teraz gabinet z kluczem na stole. Zabierz go i otworzy drzwi do magazynu w innej części domu. Wejdź po drabinie. Znajdziesz się w nowym korytarzu. Wejdź do małego pokoiku, gdzie leży shotgun. Pozbądź się przeciwników piętro niżej, strzelając przez małe okienko. Wróć do korytarza i wejdź do zielonego pokoju. Drzwi zaprowadzą Cię na balkon, z którego ujrzysz główną sekcję posiadłości. Wejdź do pokoju z pamiętnikiem na krześle. Zniszcz okno i wejdź do małego pomieszczenia z roślinami. Użyj księgi na pokrytych symbolami, kamiennych posągach. Wróć na balkon. Schody w dół zablokowane są meblami, ale możesz ominąć barykadę wspinając się na krzesło. Odnajdź mały gabinet z sejfem na prawo od kominka. Otworzysz go następującą kombinacją: w prawo na 1, w lewo na 8, w prawo na 7, w lewo na 8. W środku znajdziesz pergamin z zaklęciem i książkę. Przetłumacz zaklęcie za pomocą kamiennej tablicy na górnym piętrze (tam, gdzie użyłeś książki). Teraz możesz przedostać się przez zapieczętowane mocą drzwi w pobliżu zielonego pokoju. Zabierz klucze do celi z mównicy i wróć do podziemnego więzienia, by uwolnić Mackeya. Wróćcie do posiadłości, pokonując przeciwników. Zaprowadź Mackeya do pokoiku, skąd strzelałeś przez okienko. Zacznie on kręcić korbą, a mechanizm uniesie blokujący przejście kamień. Wejdź do sekretnej świątyni. Pokonaj dwóch czarowników. Każda za statuł oznaczona jest innym symbolem. Dagon w kształcie litery H, Cthulhu piramidy, a Hydra diamentu. Za pomnikami są przyciski, które musisz nacisnąć w odpowiedniej kolejności: Dagon, Hydra, Dagon, Cthulhu, Dagon, Cthulhu. Otworzą się drzwi.

9. A dangerous voyage

Przeszukaj statek. Porozmawiaj z mężczyzną za sterem, który skieruje Cię na pokład. Porozmawiaj z człowiekiem przy wyciągu, a następnie z marynarzem uzbrojonym w pistolet maszynowy. Rybostwory zaatakują statek. Musisz ocalić jak najwięcej marynarzy. W pewnym momencie jeden z walczących poprosi Cię o więcej



amunicji. Wręczy Ci klucz do magazynu pod pokładem. Zanieś znalezisko na pokład. Następnie marynarz wyśle Cię do ambulatorium. Zabierz stamtąd medykamenty. Wręcz je marynarzowi, po czym włącz się do walki. Gdy zmniejszy się intensywność ataku, podejdź do balustrady z prawej strony od drzwi na pokład. Gdy usłyszysz krzyk marynarza, chwyć się poręczy za pomocą przycisku akcji. W okręt uderzy fala, zmiatając ludzi z pokładu. Kolejne uderzać będą co 30 sekund. Musisz dostać się do wielkiego działa w centrum pokładu. Lewym triggerem przybliżysz widok, gałką zmienisz pozycję działa, zaś prawym triggerem oddasz strzał. Celuj w świecące na niebiesko światła. W razie potrzeby biegnij z powrotem do barierki, by ocalić życie. Następnie wróć na pokład i wspólnie z marynarzem udaj się do ambulatorium. Zaryglują drzwi i wyjdźcie bocznymi drzwiami. Z kabiny zabierz pamiętnik i amunicję. Możesz zapisać stan gry. Wróć tamtędy do korytarza z parą i przekręć zawór na lewo. Idź do kotłowni (Boiler Room). Drabiną zejdź w dół do maszynowni. Zamknij drzwiczki do pieca. Wejdź do systemu wentylacji z lewej i czołgając przedostań się do kwatery kapitana. Znajdziesz tam amunicję i klucz do zbrojowni. Otwórz drzwi. Idź do zbrojowni i zabierz pistolet maszynowy oraz uzupełnij amunicję. Nastąpi kolejny atak potworów. Zejdź do maszynowni i użyj dynamitu, by wysadzić wentylator. Wejdź w powstały otwór i przedostań się do magazynu. Zabierz lom i apteczkę. Porozmawiaj z marynarzem, który da Ci klucz do ładowni i wypuści tylnymi drzwiami. Do ładowni prowadzą drzwiczki w podłodze niedaleko kajut załogi. Otworzysz je nowym kluczem. Zabierz apteczkę i spawarkę (welding kit). Wróć do maszynowni i przekręć zawór, który zatrzyma ulatniającą się parę. Odszukaj korbę z kłódką (odstrzel). Zniż drabinę i wejdź do góry. Pęknięcie w rurze potraktuj spawarką. Wróć teraz w pobliże pieca i przekręć znajdujący się tam zawór. Teraz idź do góry i przekręć zawór, który wcześniej zakręciłeś. Silniki ponownie odpalą. Wróć na pokład, gdzie zaatakuje Cię sam Dagon.



Pokonaj go celując w głowę z pokładowego działa.

10. Devil's Reef

Idź przed siebie. Wkrótce dotrzesz w pobliże przepaści. Po drugiej stronie ujrzysz jasną płytkę uruchamiającą pułapkę. Gdy przeskoczysz na drugą stronę, szybko kucnij i wycofaj się na krawędź przepaści. Wkrótce dotrzesz do kolejnego savepointu. Przed Tobą odcinek, gdzie wieją silne wiatry. Idź wzdłuż półki skalnej prowadzącej w dół, uważając na usuwającą się spod nóg drogę. Weź rzeźbiony dysk. Teraz idź półką wiodącą w górę. Odszukaj pokój z malowidłami naściennymi. Zabierz koło pasowe (pulley). Umieść kamienny dysk w odpowiednim miejscu, a otworzysz sekretne drzwi. Weź dźwignię za skrzyni. Wróć w pobliże rozgwiazdy i idź tunelem w lewo. Uważaj na pułapki i zapadające się podłoża. Odszukaj schody prowadzące do zielonej ściany. Wejdź do jaskini i dotrzesz do półki skalnej, gdzie użyj dźwigni na małej dziurze, a następnie pociągnij za nią - unieruchomisz czasowo pułapkę. Szybko zejdź na dół i przeloć po drewnianych deskach w stronę przejścia. Uważając na falę kucnij, przemieszczając się do przodu. Dotrzesz do zniszczonego mostu. Użyj koła pasowego. Wejdź do pomieszczenia z konsoletą. Użyj na niej księgi Dagona. Odwróć się i użyj broszki Ruth. Wciśnij nowopowstały przycisk, co aktywuje odliczanie. Nie dotykaj zielonego kryształu. Wróć w pobliże mostu. Musisz skoczyć na bardzo cienką półkę skalną, która znajduje się prostopadle do kierunku, w jakim znajduje się zerwany most. Teraz podążaj śladem wyznaczonym przez czerwone światło, aż znajdziesz podest, gdzie należy umieścić czerwony kryształ (ten ze świątyni w fabryce). Otworzy się nowe przejście.

11. The Air Filled Tunnels

Idź tunelem do miejsca, gdzie możesz zapisać stan gry. Odszukaj kamienną tablicę i użyj księgi Dagona. Idź tunelem. Obudzisz się w celi, pozbawiony broni. Weź z ziemi stare dłuto i użyj go na zakratowaniu w podłodze. Gdy spętane stworzenie zwróci uwagę strażnika, wróć przez otwór do tunelu. Strażnik wychodząc pozostawi otwarte drzwi. Wydostań się z celi i udaj się w dół korytarza, unikając sprytnie strażników. Gdy dotrzesz do savepointu, skręć w lewo. Przemknij się za plecami strażników przy ognisku. Idź wzdłuż ścieżki. Odszukaj mały wyłom w lewej ścianie. Wczołgaj się tam. Idź dalej, aż znajdziesz się w jaskini wypełnionej roślinami. Znajdź i zabierz wyróżniającą się, jasnoniebieską roślinę. W pobliżu drewnianego znaku znajduje się mała dziura. Wejdź do niej i idź tunelem, aż znajdziesz się w jaskini z zielonym kryształem. Na razie zostaw kamień i udaj się dalej, aż dotrzesz do wodospadu. Zejdź na dół - lewy tunel zaprowadzi Cię do savepointu. Idź dalej. Ujrzysz scenkę. Rozpocznie się walka z Robertem Marshem. Pokonaj go, korzystając ze znajdującego się na stole noża. Gdy zginie, zabierz z teczki klucz. Wyjdź drzwiami i udaj się do pokoju ze statuą Cthulhu, a następnie w dół schodami. Znajdziesz strzelbę i apteczkę. Wróć do góry i pójdź długim korytarzem, aż do zdobionych drzwi. Nie otwieraj ich! Kucnij i przez szpary w ścianie powystrzelaj wrogów. Gdy ostatni padnie, idź dalej. Musisz teraz odszukać jaskinie z drzwiami do laboratorium, które otworzysz kluczem z teczki Marsha. Zabierz środek owadobójczy. Tylnymi drzwiami udaj się do więzienia.

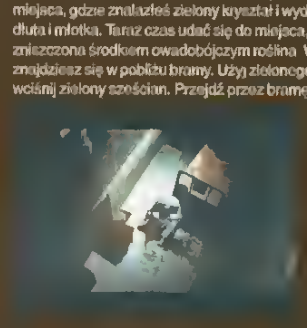


Kończysz grę...

» Aby ukończyć grę na 100% musisz uzupełnić wszystkie wpisy w dzienniku, odnaleźć strzelbę w rafinerii (ukryta za drzwiami jednego z biur w głównej sekcji) oraz uratować Ruth ze szponów kultystów (scena w magazynie). Ważne jest, bys ocalił też jak najwięcej marynarzy podczas ataku hybryd na statek. Poziom trudności nie wpływa na ocenę procentową.

» Ukończenia gry nie otwiera dostępu do drugiego, lepszego zakończenia. By je obejrzeć, musisz zdobyć najwyższą rangę końcową ("A" Mythos Rank). Nie jest to łatwe, gdyż wymaga ukończenia gry w czasie ok. 3-5 godzin (z mniej niż 30 save'ami) lub 5 godzin (z pięcioma możliwymi save'ami). Nie osiągniesz też rangi A, jeśli grasz na najniższym poziomie trudności (Boyscout).

Odszukaj ogromną roślinę i użyj trucizny. Zanim wejdziesz po konarach do góry udaj się do górnych partii więzienia. Odszukaj odebraną Ci uprzednio broń. Z jednego z pomieszczeń zabierz wiadro z jedzeniem. W jednej z cel znajduje się mutant, którego zabić można podając mu zatrute jedzenia (użyj niebieskiej rośliny) przez otwór do dystrybucji pokarmu. Gdy bestia padnie, otwórz celę i zabierz młotek. Wróć do miejsca, gdzie znalazłeś zielony kryształ i wydobądź go za pomocą dłuta i młotka. Teraz czas udać się do miejsca, gdzie znajduje się zniszczona środkiem owadobójczym roślina. Wejdź po konarach - znajdziesz się w pobliżu bramy. Użyj zielonego kryształu na podeście i wciśnij zielony sześcian. Przejdź przez bramę.



Weź leżącą z prawej strony obcą broń energetyczną. Miń savepoint, idź tunelem na lewo, aż dojdziesz do drzwi. Idź skalną ścieżką w dół, aż znajdziesz się ponownie w pomieszczeniu z roślinami. Idź przez dziurę w ścianie, aż trafisz w pobliże wodospadu. Tym razem wybierz prawy tunel i dotrzesz do wodnej niszy, pełnej rozgwiazd. Zabij je bronią energetyczną. Idź dalej. Szybko przebiegnij przez kamienny most. Skacząc po skalnych półkach dotrzesz do miejsca, gdzie zaatakują Cię dwa latające potwory. Obrażenia zadać im może wyłącznie w pełni naładowana broń energetyczna. Pięć strzałów w każdą z poczwar załatwi sprawę, choć nie jest to proste. Gdy pozbędziesz się natrętów, idź w górę po skalnych półkach, a następnie wejdź do góry po roślinach na skali wirowości. Tunelami przedostań się do kolejnego savepointu. Wejdź do świątyni. Użyj księgi Dagona na kamiennych tablicach i wejdź do wnętrza świątyni. Po uporaniu się z potworami, wejdź na piętro, gdzie spotkasz Hydrę. By ją pokonać musisz wypełnić bańkę wodą - uczynisz to przesuwając znajdujące się w pobliżu czterech pomników dźwignie. Gdy uruchomisz pierwszą, idź w dół i strzel w gong z naładowanej w pełni broni. Teraz szybko wejdź do wody w pobliżu "pradawnej", a zmieni się obraz i ujrzysz świat z punktu widzenia jednego z potworów. Szybko dostań się do umieszczonych wyżej pomników i uruchamiaj po kolei dźwignie, atakując je. Powtarzaj numer z gongiem tak długo, aż przesuniesz wszystkie dźwignie. Gdy bańka wypełni się wodą, strzel w sadzawkę z naładowanej broni, a usmażysz poczwarę. Zabierz złoty dysk. Użyj księgi Dagona na kamiennej tablicy, by odczytać tekst. Teraz użyj dysku na czerwonym przycisku, by otworzyć drzwi. Idź po schodach do góry. Biegnij korytarzem, aż znajdziesz się w pobliżu laboratorium. Idź dalej tunelem, aż odnajdziesz portal. Użyj złotego dysku na panelu kontrolnym. Przejdź przez otwartą bramę. Gratulacje!



INFO - PLUS

platforma	Xbox
developer	Rare
gatunek	platformowa
liczba graczy	1-2 (2-16XL)
czas gry	10 godzin
stopień trudności	średni, wysoki
akcesoria	Xbox Live
ocena w PSX EXTREME	8+ (Mazzi)
ocena średnia*	78%

Conker LIVE & RELOADED

Bajka dla dorosłych

Opowieść o rozrywkowej wiewiórce jest dość kontrowersyjną produkcją Swego czasu pozycja ta była ostatnim wielkim hitem na konsolę N64, notabene przeznaczonym dla dojrzałych odbiorców (od lat 18) Choćby ze względu na zawarte w niej sadystyczne treści, wulgarne określenia czy erotyczne smaczki Jednakże w całym tym natłoku groteski dzieło Rare ma w sobie większą głębię W gruncie rzeczy bardzo mądre przesłanie, dające do myślenia zaślepionym zawistnym i fałszywym ludkom Pomimo że świat w dalszym ciągu kręci się wokół pieniądza, to czy tak naprawdę jest on potrzebny do szczęścia? Odpowiedź na to pytanie z pewnością uzyskasz kończąc tą nietuzinkową produkcję, a poniższy tekst pomoże Ci w tym należycie [M@jk]



HANGOVER

Będąc w stanie wskazującym spróbuj przedostać się do rozdyndającego opodal strachu na wróble, wdaj się z nim w dyskusję. Stań na pobliskich podestach z literą B i wciskaj adekwatny do tego przycisk na padzie. Po odzyskaniu sprawności fizycznej wskocz do wody i popłyń na wyspę, poznając zarazem kolejne podstawy sterowania.



Przedostań się dalej w głąb planszy, aż dotrzesz do potężnego gargulca, na razie go olej - pociągnij dźwignię i wróć do drzwi, które niedawno minąłeś. W środku pogoń uciekający klucz, po chwili wiewiór zyska pierwszą broń - pistolnię. Z jej pomocą pokonaj 3 impy, podnieś wypluty klucz (można go walnąć, gdyby stawiał opór) i otwórz nim drzwi Wróć do skamieniałego potwora, zdziel go pistolnią i obejrzyj scenkę. Wskocz na kamień, a z niego na przeciwległe podwyższenie. Zdetonuj blokujący przejście kamień i opuść level nowo otwartym przejściem.

WINDY

Gdy odzyskasz kontrolę nad Conkerem, udaj się w prawą stronę od znaku i porozmawiaj z panią pszczółką. Wróć z powrotem i udaj się w drugim kierunku. Ukradnij miód z ula os, a następnie zasuwaj z nim z powrotem do pszczółki. W nagrodę za ten wyczyn otrzymasz 100$.



Wróć z powrotem i przejdź przez most. Kup od Birdiego instrukcję za 10$, wkrótce potem odzyskasz kasę. Użyj instrukcji na podeście (B) i za pomocą pracy ustrzel 4 potężne żuki. Odblokuje się przejście w 2 nowe rejony. Na początek wybierz wejście do krainy z prawej strony.

BARN BOYS

Przejdź przez strumyk, a następnie w prawo i w górę wzgórza. Zagadaj z Jack'iem (niebieskie pudełko). Wróć na początek levelu i udaj się ścieżką wzdłuż skał, po drodze uważaj na skaczące skrzynie. Na końcu natrafisz na Burta (kolejne niebieskie pudełko), musisz teraz z sierowej zagrody ubić kolejno 3 zakąski i zanieść owe smakołyki do szczurka Marvina (jest w miejscu, gdzie gadałeś z pierwszym pudełkiem). Po tym, jak pasożyt eksploduje z przejedzenia, wskocz na różowe pudełko i za pomocą rur przedostań się na dach budynku - na górze czeka 100$

i przycisk, który należy wcisnąć (otworzy się brama) Wejdź do wnętrza stodoły i podejdź do pana "widełki" Po ostrej wymianie zdań czeka Cię nietypowa walka, należy prowokować widły do ataku, kryjąc się za skaczącymi wokół stogami siana. Po zniszczeniu przez niego ostatniej kupy słomy, obejrzyj scenkę, a następnie pociągnij za dźwignię w rogu pomieszczenia. Na zewnątrz wypadnie gruby król pszczół, opuść stodołę i pomóż mu zaspokoić jego potrzeby, namawiając pobliski kwiatek do zapylenia. Pani narcyza za darmo jednak nie odkryje brzuchu. Musisz zatem dostarczyć jej swoistej rozrywki w postaci huskotek, a te wydają się najlepiej realizować małe pszczółki. Potrzebnych jest 5 malutkich, kolejne roje owadów znajdziesz za drewnianą zagrodą, na polu serowym, w dole kanionu (obok kozy na śmierci), na dachu stodoły oraz tuż przy wyjściu z levelu.



Posłuchaj teraz jak kopuluje pszczoła, a następnie sam skorzystaj z piersi kwiatuszka. Wskocz na jej "balony", a te niczym trampolina wrzucą Cię do ukrytej wnęki z kolejną "setką" Udaj się teraz na przeciwko, do miejsca gdzie skacze skrzynia, a gdy zatrzyma się na chwilę, wskocz na nią i przedostań się na wyższą kondygnację. Wewnątrz stodoły przejdź ostrożnie po wąskim podeście, uważając na przeszkadzające miotacze (w razie potrzeby opalając je z miotaczki). Na końcu poddasza celnym rzutem zetnij linę, na której powiesiły się widły. Zeskocz w dół. Pan widełki okaże swoją wdzięczność za oswobodzenie go ze stryczka. Wdrap się na Frankego i z jego pomocą dźgnij



trzykrotnie ogromny stóg siana. Następnie czeka Cię druga faza bitwy już z bardziej zmechanizowaną formą trójka kreatury. Wskocz ponownie na widełki i kuśtykaj za jedną z pobliskich rur. Zaczekaj, aż cyborg odpali swoje rakiety, a te uderzą w kanalizację Wytrysk wody spowoduje zwarcie u blaszaka, a Ty wówczas będziesz miał okazję wcisnąć jego przycisk na plecach. Powtórz sukcesywnie trzykrotne ową czynność, a 'summoninator' wyzionie ducha. Podpłyń teraz do drabinki poprzedzającej napis EXIT, wdrap się na górę i za pomocą noży pościnaj zalegające w wodzie przewody pod napięciem (tak, aby nie doznać porażenia w razie kontaktu). Gdy poziom wody wzrośnie, przepłyń na przeciwległą drabinkę i zniszcz pozostałe kable. Teraz wystarczy poczekać, aż pomieszczenie nabierze wystarczającą ilość cieczy, tak abyś mógł swobodnie opuścić tą lokację. Na zewnątrz wskocz na ceramiczną płytę trzymaną przez zakapturzoną postać. Koleś wyrzuci Cię na wyższą platformę, gdzie leży 100 dolców.



WINDY

Czas zmienić otoczenie na bardziej smrodliwe, więc opuść skalistą krainę i na rozwidleniu dróg udaj się tym razem lewą odnogą. Teraz na wprost do wnętrza małej kabiny obejrzyj scenkę i przejmij zlecenie od żuka. Wskocz "na kowadło" miażdżąc kladkę w podłodze. Kontynuuj zwiedzanie wprost przed siebie, likwidując po drodze impy. Dalej droga prowadzi na górę po linach, zmierzaj konsekwentnie w głąb, aż trafisz do areny z bykiem.



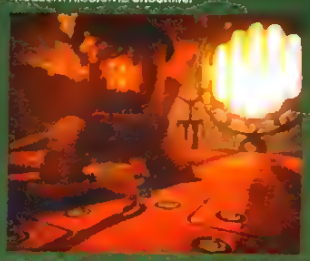
Na początek wdrap się na pobliskie beczki, a następnie pochyłym daszkiem przedostań się na samą górę (uwaga na toczące się kule). Wskocz na betonowy zawór i biegnij zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez strzałkę. Teraz zabaw się w torreadora, prowokując byka tak, aby ten uderzył w tarczę. Gdy na placu boju pojawi się krówka, ponownie skuś rogacza by uderzył w tarczę (tym razem drewnianą), uskakując na bok w ostatniej chwili. Chwilowo otumaniony byczek znakomicie nadaje się do ujeżdżania. Wykorzystaj nowy środek transportu do stuknięcia przedstawicieli płci żeńskiej (biorąc uprzednio solidny rozbieg - B). Mućka z nadmiaru wrażeń napije się środka przeczyszczającego, a następnie opróżni zawartość swojego żołądka. Potrzeba trzody od 3 krów, tak więc pozbądź się tej wysłużonej (ponownie pomocne okaże się tryknięcie byka) i powtórz ten schemat dwukrotnie. Za trzecim razem pod tłustym zadkiem byczyska zapadnie się krata, a Ty z powodzeniem będziesz mógł wskoczyć zaraz za nim do środka studni. Wyjdź na powierzchnię, a następnie popłyń w prawo, na podeście z literą B należy zażyć specjalną pigułki. Od teraz możesz nurkować. Wykorzystaj nową zdolność, aby wrócić z powrotem do kabiny żukiem (po drodze usłyszysz głos wołającej mamony, nie omieszkaj jej zabrać ze sobą). Na zewnątrz budynku pozbądź się natrętnych impów, tak aby swobodnie przetaturlać kulistą kupę na skraj przepaści i zrzucić ją (likwidując tym samym strażnika pod skarpą). Przejdź w miejsce strzeżone przez chodzącą trzodę i wciśnij przycisk, który odetka korek w pobliskim jeziorze. Wir wodny wciągnie do środka wrogie jednostki, a Ty z powodzeniem będziesz mógł udać się do wnętrza krypty po prawej.

BATS TOWER

Ubij targ z rybami-kotami i płyń przed siebie momentu, aż ujrzysz wodnego buldoga na smyczy, tuż obok niego znajduje się biała poświata. Wpłyń do jej wnętrza i kontynuuj zwiedzanie, aż wypłyniesz na powierzchnię środka wieży zegarowej. Zagadaj z żółtym trybikiem, o podwójnej osobowości. Przedostań się teraz na szczyt baszty zgarniając kapuchę (100$) oraz przeciągając wajchę odblokowującą podwodne przejście.



Zejdź na dół, musisz teraz znaleźć 3 żeńskie nasadki zębate (zielona, niebieska i czerwona), pierwszą z nich biegą tuż obok (walnij z pałki, aby się uspokoiła), 2 pozostałe znajdują się w podwodnym tunelu. Gdy wszystkie 3 osadzisz na trzpieniu, wskocz na betonowy mechanizm i biegnij zgodnie z kierunkiem wskaźnika. Obejrzyj scenkę i wracaj z powrotem do wodnych kociaków, teraz możesz bezpiecznie przeprowadzić całe stado w okolice sejfu. Po otwarciu wrót wejdź do wnętrza skarbca, a następnie za pomocą procy ustrzel poprawną kombinację (wzór jest na ścianie, kod z kolei jest ruchomy i należy trafić w dany symbol w odpowiednim momencie). Popłyń w dół planszy, po drodze uważając na mechaniczne ryby i uzupełniając zapas tlenu wśród unoszących się bąbelków. Przepłyń zielonym tunelem (zmieniając baterie do latarki, na górnym lądowisku), następnie skieruj się niebieskim tunelem i wypłyń na powierzchnię (dźwignia do pociągnięcia). Wracaj do wody i udaj się kolejno czerwonym, a następnie żółtym tunelem. Wynurz się na powierzchnię w nowo dostępnym rejonie. Wskocz do kotłowni, gdzie czeka Cię walka z ognistymi diabełkami. Polej browar z gwinta wielkiej beczki, a następnie rozepnij pory i obiej rzęsistym moczem niesforne chochliki.



Kolejną fazą potyczki jest pojedynek z bolerem wyposażonym w wielkie stalowe jaja. Zacugnij piecyk pod jeden z kominów, a następnie użyj dźwigni w rogu, która zleje kroczącą machinę czarną cieczą. Wykorzystaj jego moment dezorientacji i przylej mu dwiema cegiełkami w klejnoty. Standardowo powtórz czynność trzykrotnie, a następnie weź sprawę w swoje ręce i przetocz pozostałe po ogrzewaczu jądra. Pierwszą "kuleczkę" przeturlaj na wyżłobienie w ziemi (obok bramy), a drugą zepchnij z podwyższenia oczyszczając tym samym drogę do wyjścia z szukaną "fortuną" pieniędzy (całe 10$). Wskakując z powrotem do wody, przygotuj się na ucieczkę przed psem, który zerwał się z kagańca. Dobrym rozwiązaniem jest pływanie "poprzez koty", włochata przynęta skutecznie spowolnia pieska na moment. Gdy dotrzesz [illegible] powierzchnię, skorzystaj z wbitego



w ścianę ogona kejtra, aby dostać się do wyżej umiejscowionej wnęki z mamoną.

WINDY

Wróć teraz w okolice kabiny z kupą, chwyć za nowo wytworzoną owalną trzodę i zacznij ją toczyć na sam szczyt pobliskiej góry (zwróć uwagę na to, czy droga prowadzi przez znak "Upper"). Pchaj ją tak długo, aż pojawi się możliwość zrzucenia jej na łeb potężnego żuka. Zejdź na dół po nową kuleczkę i użyj alternatywnej drogi, aby przeturlać ją na samą górę (tablica "Lower"). Zanim wepchniesz ją do otworu, na czubie wzniesienia użyj śmierdzącej bryły, aby wspiąć się na szczyt i zgarnąć szmalec. Na koniec pozostaje Ci jeszcze wrzucić kulę w otwór i wejść o nowo otwarte przejście u dołu wyżyny.

SLOPRANO

Gdy znajdziesz się we wnętrzu swoistej "wytwórni czekolady", wysłuchaj narzekań żuka, a następnie ziokatizuj w pobliżu słodką kukurydzę. Warzywo należy ubić, a następnie zrzucić z krawędzi podestu do środka kuplastego jeziora.



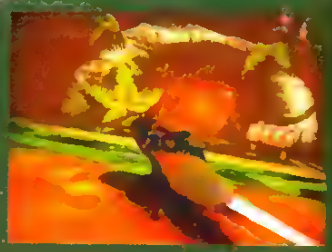
Po złożeniu 3 ofiar, pojawi się Boss - wielgachna kupa, na dodatek gustująca w śpiewaniu operowym. Patent na pokonanie zwyrodniałca jest następujący: musisz skorzystać z dostępnych podestów z literą B, aby cisnąć w jego paszczę papierem toaletowym, w momencie gdy ten będzie wygłaszać swoje arie. Walka podzielona jest na 3 fazy (ogółem potrzeba 7 celnych trafień). Gdy jego donośny głos zbije szybkę blokującą dostęp do ukrytego pomieszczenia, udaj się tam prędko i użyj spluczki, aby odesłać smroda tam, gdzie jego miejsce. Po walce weź też pliczek "zielonych" i zmierzaj w stronę nowego przejścia w podziemiach kibla. Zanurkuj w studzience, a następnie przepłyń bezpiecznie pomiędzy obracającymi się wiatrakami. Dalej droga prowadzi na górę (uwaga na ruchome kosy!). Na szczycie napotkasz niezbyt rozgarniętego strażnika - opłać daninę, aby przejść dalej. Teraz lawirując pomiędzy wrednymi tyranozaurami, musisz przedostać się na sam szczyt postumentu (100$). Użyj trzykrotnie kowadła, aby przedostać się do epoki lodowcowej.

UGA BUGA

Będąc [illegible] raz jeszcze w statuę, aby zainicjować otwarcie bramy. Udaj się w stronę baru (Solid Rock) i [illegible] na kamiennych ziomali, spróbuj ukraść kamień i przetoczyć go w stronę przeciwległego tunelu. Skała niczym kula do kręgli oczyści drogę do pieczary z potężnym skalnym smokiem.



Kieruj się w prawą stronę. Przejdź przez ruchome wrota z czerwoną strzałką i idź dalej do momentu, aż natrafisz na potężnych rozmiarów jajo. Z pomocą wyrzutu z betonowej plandeki wskocz na wierzch jajka i wysiedź go niczym kura. Po chwili pojawi się Twój nowy kompan w postaci Dinozaura, który znakomicie nadaje się do oczyszczania drogi ze zbędnych jaskiniowców. Wróć w towarzystwie gada do pieczary i zaprowadź go w okolice swoistego ołtarza. Strzel teraz z procy w przycisk ze strzałką wskazującą w górę (podniesie się betonowy blok). W następnej kolejności wprowadź na podest małego dino i szybkim "mykiem" ustrzel z procy strzałkę "w dół". Wielkie smoczysko będzie pod wrażeniem Twojego czynu, do tego stopnia, iż otworzy swój pysk z długim ośliznym językiem. Pojawi się też mnich ze swoim kamieniem-trampoliną, tradycyjnie użyj go, aby dostać się na niedostępne drogą konwencjonalną rejony. Na grzbiecie smoka znajdziesz dolary i będziesz musiał poradzić coś ze schorzeniem potwora. W momencie gdy ujrzysz, że zielony dym przestanie unosić się z przegrody nosowej, wskocz tam prędko i nasyp pieprzu po obu stronach. Język zostanie oczyszczony ze śliskiej flegmy i będziesz mógł swobodnie dostać się do wnętrza jego gęby. Gdzieś w okolicach żołądka znajdziesz ciało martwego jaskiniowca, weź jego czapkę i wracaj z powrotem do "ołtarza". Nowy image pozwoli zrekrutować solidną ekipę sprzymierzeńców. Udaj się z nimi przed bar i zrób porządek z "twardzielami". Zagadaj z ochroniarzem i wejdź do środka klubu techno. Na początek idź za ladę i zacznij turlać znalezioną tam skałę, tuż nad przycisk znajdujący się na piętrze pubu. Teraz zmotywuj się do zabawy drinkiem z gwinta (beczka jest obok baru). Wróć na scenę i zacznij sikać na jednego ze skamieniałych gości, tak aby włoczęg go w otwarty otwór. Przywróć swój stan do trzeźwości (łyknij flaszkę Feel Good) i wskocz w miejsce, gdzie zepchnąłeś kamień. Ponownie należy go przeturlać na przycisk znajdujący się na drugim końcu ścieżki. Otwarzy się kolejna wnęka, do której analogicznie należy skierować moczem kamlota. Zanim opuścisz imprezę, zabierz ze sobą kapuchę z podniszczonej kiatki. Dalej czeka Cię rozmowa z ojcem chrzestnym, który zleci Ci zadanie. Masz 90 sekund, aby wrzucić bombę do wnętrza żołądka smoka (w lokacji, gdzie znalazłeś czapkę jaskiniowca). Po eksplozji poziom lawy podniesie się na tyle, że będziesz mógł przejść na drugą stronę planszy. Za chwilę stracisz przytomność, a gdy się ocknięsz okaże się, że całą Twoją kasę skradły prehistoryczne rzezimieszki.



Aby odzyskać z powrotem zielone papierki, musisz wygrać wyścig na odrzutowych deskach. Na początek opanuj trasę, a wraz z kolejnymi okrążeniami zaczniesz doganiać złodziei. Gdy znajdziesz się wystarczająco blisko, użyj pały, aby odzyskać część kwoty. Miej na uwadze, że po dorwaniu 2 delikwentów, pogoń za ostatnim odbywa się na nieco zmodyfikowanej trasie (ostatni zakręt w prawo). Pokonanie trzeciego oponenta jest równoznaczne z odblokowaniem dostępu do ukrytej lokacji (100$). Można się tam dostać używając specjalnej skoczni pod koniec wyścigu. Bez wątpienia jest to najbardziej frustrująca część gry i wymaga niemalże perfekcyjnego opanowania (ciągły restart w przypadku zderzenia z przeszkodą). Skończywszy sportowe zmagania, wylądujesz na arenie, gdzie czeka Cię bitwa. Gdy pojawi się Raptor, natychmiast pobiegnij na oznaczony środek areny i zaczekaj, aż się do Ciebie zbliży. Wciśnij B, a Conker rozpocznie proces hipnozy, dzięki czemu będziesz mógł skorzystać z usług dinozaura. Skonsumuj resztę przetrwałych jaskiniowców, a w następnej kolejności podwładnych właściciela przybytku. Na koniec przyjdzie czas łysego szefa. Koleś dysponuje dwoma typami ataku: miażdżący

skok oraz grzmotnięcie z kości. Gdy będzie chciał zastosować ten drugi - rozbiegnij się zielonym gadem i wciśnij B, aby zdjąć mu portki. Teraz szybkie kółeczko wokół tłuściocha i ponownie przycisk B, aby tym razem ugryźć nieszczęśnika w pośladek. Potrzeba 3 ugryzień na tyłku, aby pan "wielka kość" pokazał swój sekret. Potem już tylko same przyjemności z panienką. Biegnij dalej za kasiorką, a na końcu wskocz do wody. Nie nurkuj, tylko wyjdź od razu na powierzchnię i skorzystaj z niedostępnych do tej pory drzwi wyjściowych.

WINDY

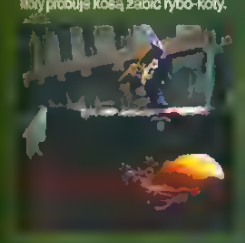
Opuść kabinę i wracaj w stronę ulu. Pani pszczółka po raz kolejny została okradziona przez osy z jej "bojowego" miodu.



Teraz jednak musisz rozprawić się z nimi osobiście. Usiądź za sterami ubrojonego modułu i rozstrzelaj nadlatujące wściekłe osy. Po chwili pani pszczółka da Ci znak do ucieczki. Wówczas opuść działo, chwytaj w ręce ul i zasuwaj z nim z powrotem do prawowitej właścicielki. Nagroda za wykonanie zadania jest czterokrotnie wyższa niż uprzednio i tym samym zainkasujesz 400$. Wróć w stronę ulu, kucnij przy lewej wnęce (prawy trigger) i wyskocz z impetem w jej stronę. Wejdź do wnętrza aleji, spowoduje to zmianę miejsca na sąsiednią dziupłę. Wejdź do wnętrza tunelu, a wylądujesz tuż obok 100$. Powinieneś mieć teraz dokładnie 2110 dolarów, aby kontynuować rozgrywkę musisz posiadać właśnie taką kwotę (w przeciwnym wypadku przejrzyj dokładnie opis, gdzie pominąłeś jakąś kasę). Jeśli masz wystarczającą ilość zielonych papierków, śmigaj na szczyt pobliskiego wzniesienia z młynem. Na szczycie góry spotkasz tajemniczego kolesia ukrytego we wnętrzu beczki. Oddaj mu odliczoną sumkę i przygotuj się na przejażdżkę. Wskocz na wierzch beczki i spróbuj zjechać wyznaczonym szlakiem na sam dół. Otworzy się przejście w pobliskim strumyku, które jest Twoim następnym celem wędrówki.

SPOOKY

Biegnij przed siebie, ubijając po drodze napotkane laleczki. Po chwili natrafisz na otwartą przestrzeń. Przeskocz przez zniszczony most, na brzegu spotkasz znajomego "żniwiarza", który próbuje kosą zabić nybo-koty.



Idź dalej w stronę "krwistego ujścia", aż trafisz do środka demonicznej gęby. Pociągnij ogromniastą wajchę i zmierzaj okrężną drogą do otwartej bramy. Po drodze, gdy ponownie miniesz pana "śmierć", zyskasz nową broń - shotgun. Za dużymi wrotami natrafisz na zgraję zombiaków, na których możesz przetestować swój nowy nabytek. Pokonaj 12 umarlaków, w zamian kostucha otworzy Ci kolejną bramę. Podążaj przed siebie wyznaczoną drogą (uwaga na wyrastające z ziemi robale), blade marionetki można zniszczyć tylko celnym strzałem w czerep (radzę zmienić perspektywę widoku - R3, czujnik laserowy ujawnia się po przytrzymaniu prawego triggera).



Gdy dotrzesz do posiadłości, rozpocznie się dość długa pogawędka z hrabią Drakula. Conker stanie się teraz tymczasowo nietoperzem. Musisz latać krwiopijcą i dostarczyć dla swojego pana czerwonej posoki z 9 wieśniaków. Sztuka polega na bombardowaniu kupą (widok z odbytu - lewy trigger). Traliony nieszczęśników przewróci się, a Ty wówczas będziesz mógł zajść na ziemię i przetransportować jego ciało do komnaty za głównym holem (charakterystyczne dwa wirujące kołczugi). Po dostarczeniu odpowiedniej ilości pokarmu i wystarczającym przybraniu na wadze lorda, jego ciało stanie się zbyt ciężkie, by utrzymały go liny. Gdy Drakula spadnie pomiędzy kołczaste walce, czar automatycznie pryśnie. Teraz aby opuścić posiadłość hrabiego, musisz odnaleźć 3 klucze. Wejdź na piętro po schodach i udaj się lewymi drzwiami, następnie obejdź pomieszczenie wąskim gzymsem. W następnym pomieszczeniu ustrzel 3 nietoperze z kuszy (podest B). Weź klucz i wracaj z powrotem tą samą drogą, tak daleko jak możesz. Gdy natrafisz na przepaść udaj się prawymi drzwiami do biblioteki, znajdź na dół i przedostań się do głównego holu. Użyj pierwszego klucza i wróć do biblioteki. Z tego miejsca odbij na lokację, w której składałeś ofiary i kontynuuj zwiedzanie wyjściem na ogród. W środku labiryntu znajdziesz kolejny kluczyk. Aby wrócić do sejfu, skorzystaj z bocznej dróżki za zwodzonym mostem. Po ostatni klucz wróć w stronę miejsca, gdzie znalazłeś pierwszy. Tuż przed wejściem do tej lokacji znajduje się drabina. Wejdź na strych, przeskocz w prawo i pociągnij za kościstą wajchę. Zawróć w drugą stronę poddasza, tuż za rurą znajdziesz klucz. Zasuwaj z nim nowo otwartym przejściem wprost do głównego holu. Gdy otworzysz bramę, wskocz na pana "beczułkę" i zjedź umiejętnie w dół doliny. Dalej przetocz się przez krwiste jezioro i odbij w stronę małego wodospadu. Wejdź do środka pieczary i zgarnij "green stuff". Skocz w "otchłań", powrócisz dzięki temu na sam początek gry. Biegnij przed siebie przez pomosty - wejście do jaskini kończy ten epizod.

IT'S WAR

Podążaj w stronę ulu os, przed budynkiem otoczonym drutem kolczastym pojawi się nowe przejście. Po wkroczeniu na strefę wojenną udaj się w prawo (uwaga na zmechanizowane miny), a następnie na dół po drabinie. Pociągnij za wajchę i wracaj z powrotem na początek. Przepchnij skrzynię do przodu, tak aby zakrywała łożącą na ziemi deskę. Udaj się teraz na przeciwległe wzniesienie i zapukaj do kibelka. Musisz teraz przepchać niebieskiego gnoma wyposażonego w beczkę prochu w okolicę katastrofy samolotu (uwaga na opadające skrzynie). Gdy tego dokonasz, wróć na utworzony niedawno podest (B), w centrum planszy i ustrzel baryłkę z TNT. Teraz postąp analogicznie po drugiej stronie samolotu, podkładając uprzednio drugi ładunek wybuchowy. Na koniec udaj się w stronę łodzi na brzegu i przygotuj się na kolejną scenkę.



Czeka Cię teraz szaleńczy bieg przez pole bitwy. Ukrywaj się po drodze za metalowymi krzyżami i czekaj, aż ostrzał chwilowo ustanie, aby móc kontynuować dalszą ucieczkę. Gdy spotkasz inną wiewiórkę i obejrzysz krótką scenkę wciśnij B, aby Conker zapalił cygaro. Od tej chwili Twój ekwipunek zostanie wzbogacony o karabin maszynowy. Wytnij w pień wszystkich miśków, a następnie przestrzel kłódkę od baraku. Wejdź do jego wnętrza, kawałek dalej będziesz musiał przeczołgać się pomiędzy promieniami lasera. Kontynuuj wędrówkę wyrzynając po drodze oddziały Tediz, aż dotrzesz do windy. Dalej droga prowadzi przez tunel pełen pułapek (miotacze ognia, lasery i spadający z sufitu żołnierze). Podążaj przed siebie, aż natrafisz na salę operacyjną. Pozbądź się szalonych chirurgów, a następnie "salowego" giganta (staraj się trzymać dystans przy ostrzale, jego strzykawki są naprawdę groźne). Na koniec podejdź do uwięzionego futrzaka i po rozmowie z nim pociągnij obie wajchy, aby otworzyć wrota do kolejnej lokacji. Pozbądź się pluszaków i spróbuj opuścić pomieszczenie.



Po obejrzeniu scenki wyjdź szybko na działo maszynowe i przygotuj się na falę uderzeniową wrogich oddziałów. Tediz zaatakują naprzemian najpierw ze strony wyjścia, a następnie z miejsca, z którego przyszedłeś, aby w końcowej fazie ataku uderzyć z obu stron. Gdy uporasz się z nimi, drzwi do wyjścia staną otworem. Pozbądź się teraz plutonu egzekucyjnego i zagadaj z ocalałym żółwikiem. Udajcie się wspólnie w dalszą drogę. Gdy usłyszysz dźwięk nadlatującej torpedy odskocz do tyłu, natomiast na widok ruchomych krabów-min chowaj się za skorupą swojego sprzymierzeńca, aby nie zostać rannym. Gdy uda się przemierzyć strefę mostu, wskocz na fioletowy ponton i z tego miejsca za pomocą Bazooki ustrzel 4 fragmenty zamka od wielkiej bramy. Teraz należy unicestwić spadochroniarzy i przejść dalej wnęką od uchylonej bramy. Wskocz do małego czołgu i z jego pomocą zniszcz barierę broniącą dostępu do bunkra. Wejdź do środka. Najłatwiejszym sposobem na zrzucenie krabów do kwasu jest skok w ich stronę i powrót w powietrzu na poprzednią platformę. Na końcu pomostu znajdziesz wajchę, pociągnij ją i wracaj natychmiast na zewnątrz budynku. Wsiądź do czołgu i podjedź za bramę, którą przed chwilą otwarłeś. Gdy działo będzie skierowane ku górze, wyskocz z czołgu i przeleć na drugą stronę mostu. Wejdź na jego krawędź i wciśnij B, aby go opuścić. Przejedź dalej czołgiem i rozpocznij ostrzał pierwszej "nogi", na której osadzone jest działo. Musisz zniszczyć pozostałe 3, aby machina runęła w przepaść. Analogicznie również należy postąpić z pozostałymi mostkami. Na końcu przejdź po rurze do wnętrza pozostałej dziury. Podejdź do małej dziewczynki, a następnie podbiegnij do świecącego na niebiesko podestu. Zniszcz wszystkie łodzie podwodne i rozejrzyj się za kolejnymi padami, emanującymi niebieską energią. Gdy zniszczysz wszystkie łodzie, podejdź z powrotem do małego króliczka i przygotuj się na walkę z Bossem.



Potyczka dzieli się na 3 fazy, na każdą przypada odmienny typ broni preferowany przez "Mecha-misia". Najlepiej jest się zaopatrzyć w pobliskich bunkrach i czekać na odpowiedni moment kontrataku. Po zniszczeniu przykładowej broni, musisz ustrzelić kilka. Wówczas misiek zaczyna się okręcać wokół własnej osi, odsłaniając jednocześnie czerwony przycisk na plecach - to Twój główny cel. Tradycyjnie 3 trafienie spowodują śmierć Bossa. Po walce rozpocznie się odliczanie czasu. Dokładnie 4.30 sek. pozostanie do destrukcji kompleksu budynków. Wskakuj prędko do powstałej dziury i biegnij przez ostatni tor przeszkód (promienie laserowe). Staraj się w miarę możliwości oszczędzać energię, bo niektóre za strumieni nie da się przejść bez jej utraty. Na zewnątrz czekają jeszcze miśki z panzerfaustom, kluczem do ucieczki jest pancerfaustom, kluczem do ucieczki jest pancerfaustom, kluczem do ucieczki jest panc

TEKKEN 5



INFO - PANEL

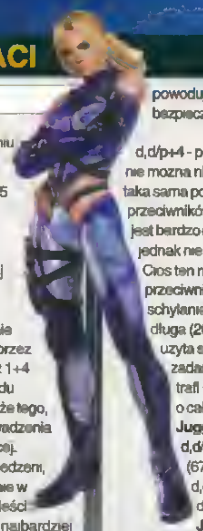
platforma	PS2
developer	Namco
gatunek	Bijatyka
liczba graczy	1-2
stopień trudności	zróżnicowany
akcesoria	56 kB (PS2)
ocena w PSX EXTREME	9+ (Kali&Mashter)
ocena średnia*	89%

* na podstawie pięciu brytyjskich i amerykańskich internetowych (dane z www.gamerankings.com)

Przed Wami opis aż sześciu ważnych postaci do ostatniej odsłony Tekkena. Dla przypomnienia podam, że pozostałe opisywane przeze mnie postacie znajdziecie w PSX EXTREME. Podaję dla lepszej orientacji numery. Wprowadzenie i legenda PE#95, FENG WEI PE#94, KAZUYA MISHIMA PE#95, WANG PE#96, ROGER JR. PE#96, JIN KAZAMA PE#97, PAUL PHOENIX PE#97,STEVE FOX PE#99

OPIS POSTACI

NINA WILLIAMS



Poziom trudności w opanowaniu **początkujący.**

Nina jest postacią, z którą w T5 trzeba się liczyć. Całkowicie zmieniła się od poprzedniej części. Wiele osób narzekało wówczas, iż osią ataku pięknej zabójczyni był cios 1+4, który faktycznie był w T4 mocno przesadzony. Niespodzianką nie było osłabienie tej kombinacji przez programistów z Namco. Teraz 1+4 stało się bezuzyteczne z powodu opóźnienia, które dostało, a także tego, iż na bloku nie powoduje sprowadzenia przeciwnika do pozycji kucającej. Jednak fani Niny nie będą zawiedzeni, gdyż to, co dostała w tej odsłonie w zupełności wystarcza, aby umieścić ją wśród tzw. Top tierów (czyli najbardziej przesadzonych postaci). Jedyną wadą Niny w tej części wydaje się to, że nie posiada w miarę szybkiego ciosu na low, który byłby zarazem bezpieczny.

g/p+1 - jest to nowy cios, który największe zastosowanie ma w juggiach, gdyż po seni wielu ciosów można przeciwnika dobić do ziemi i na gwarancie zaaplikować dodatkowe ciosy. W innych sytuacjach również jest użyteczny, biorąc pod uwagę to, iż jest low crushem, a na bloku nie ma straty, którą Twój przeciwnik mógłby efektywnie wykorzystać. Można go używać, choć raczej sporadycznie, gdyż nie jest super szybki (21 klatek). Gdy trafisz masz przyzwoitą przewagę (9 klatek), a przeciwnik jest w pozycji kucającej.

d/p+1,2 - zawsze było przyzwoitą kombinacją. Pierwszy cios jest szybkim midem (13 klatek). Pod drugim zaś ciosem na blok nie można się schylić. Drugi można także opóźnić, a ma to zasadnicze znaczenie w przypadku stosowania kombinacji d/p+1,2,3. 1+2. Wytłumaczę teraz dlaczego. Otóż w momencie, gdy opóźnimy drugi cios, przeciwnik może próbować atakować, co spowoduje CH, na którym dalszy człon seni jest gwarantowany. Znaczek "." oznacza tzw. just frame, czyli naciśnięcie przycisku 1+2 w odpowiednim czasie (w tym przypadku jest to moment, w którym kolanko uderza przeciwnika), co spowoduje początek rzutu łączonego (tzw. Multipart throw). Kombinacje do multipartów znajdziesz w samej liście ciosów. Nie wypisuje ich, ponieważ są raczej mało użyteczne i łatwo się z nich wyrwać naciskając 1 lub 2 (sporadycznie 1+2). Nie powinny sprawić trudności nawet niedoświadczonym graczom. Zrobienie samego d/p + 1, 2 na blok jest całkowicie bezpieczne i daje nam przewagę jednej klatki. Ogólnie kombinacja ta powinna być używana jak najczęściej. Natomiast rozwinięcie d/p+1,2,3. 1+2 ma jeszcze jedną ciekawą zaletę - zrobiona na blok odrzuca daleko przeciwnika, co powoduje, iż jesteś całkowicie bezpieczny.

d,d/p+4 - podcinka Niny jest ciosem, którego nie można nie używać. Siedzi po niej druga taka sama podcina. Świetnie łapie unikających przeciwników. Jedynym jej mankamentem jest bardzo duże opóźnienie (40 klatek), które jednak nie jest takie łatwe do wykorzystania. Cios ten ma znaczenie przy graniu z przeciwnikami, nie mającymi odruchu schylania się. Sama podcinka jest dość długa (26 klatek), mimo to odpowiednio użyta spełnia swoje strategiczne zadania. Najlepszy efekt przynosi, gdy trafi na CH, można się wtedy pokusić o całkiem porządne juggle.

Juggle dla początkujących:
d,d/p+4, d+4,1, d+4,1, g/p+1, d+3+4 (67 dmg)
d,d/p+4, WS+4, d/p+1,2, p,p+3 (59 dmg)

Juggle dla średnio zaawansowanych:
d,d/p+4, d+1,1, p+1, d+4,1, g/p+1, d+3+4 (69 dmg)
d,d/p+4, WS+O, d/p+1,2,1, p,p+1+2 (64 dmg)

Juggle dla zaawansowanych:
d,d/p+1, WS+4, p+1, d/p+1,2,4 (60 dmg)
d,d/p+4, d+4,1, p,p+1, p,p+1, p,p+1, p,p+1, p,p+1+2 (61 dmg)

Juggle dla maniaków:
d,d/p+4, d/p+1,2, d/p+3,3, p,p+1, g/p+1, d+3+4 (74 dmg)
d,d/p+4, WS+4, p,p+1, p,p+1, p,p+1, p,p+1, p,p+1, p,p+3 (60 dmg)

d,d/p+2 - tzw. Plaszczak był lepszym ciosem w T4, jednak nadal nie ma dużego opóźnienia na bloku (14 klatek) i świetnie omija ciosy, będąc przy tym juggle starterem. Najlepiej stosować po SS w lewo. Juggle, które można wyprowadzić po tym porządnym starterze to.

Juggle dla początkujących:
d,d/p+2, d/p+3,2, d/p+1,2, g/p+1, d+3+4 (69 dmg)
d,d/p+2, d+4,1, d+4,1, g/p+1, d+3+4 (62 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych
d,d/p+2, 1,2,1, p,p, 1,4,1 (57 dmg)
d,d/p+2, d/p+1,2, p,p, 1,2, p,p+1+2 (59 dmg)

Juggle dla zaawansowanych:
d,d/p+2, d/p+1,2, p,p, 1, p,p, d/p+1,2, p+1+2 (60 dmg)
d,d/p+2, d+4,1, 1, 1,4,1 (58 dmg)

Juggle dla maniaków:
d,d/p+2, d/p+1,2,1, p,p+1, p,p, 1,1, p,p+3 (61 dmg)
d,d/p+2, d+4,1, d+4,1, p,p+1, p,p+1+2 (58 dmg)

d/t+4+3 lub d, d/t+3 - jest to świetna wybitka od Niny. Nie jest może bardzo szybkim ciosem (19 klatek), ale ma spory zasięg. Nie specjalnie opłaca się używać pierwszej wersji, gdyż ma ona większe opóźnienie i nie odrzuca blokującego przeciwnika.

Juggle dla początkujących:
d,d/t+3, g/p+3, d+4,1, p+1, g/p+1, d+3+4 (70 dmg, jednak może być zwiększony o 5 damage jeśli przeciwnik nie będzie próbował uciekać z ziemi - to odnosi się do wszystkich juggli Niny kończących się d+3+4)
d,d/t+3, d/p+1,2, d/p+3,4,3 (61 dmg)

Juggle dla średnio zaawansowanych:
d,d/t+3, p+3, p+1, p,p+1,2, g/p+1, d+3+4 (72 dmg)
d,d/t+3, d/p+3,2, p+1, p+4,3+4 (59 dmg)

Juggle dla zaawansowanych:
d,d/t+3, d/p+3,2, SS+1,t, g/p+4, p+1, p,p+3 (69 dmg)
d,d/t+3, d/p+3,2, SS+1,t, g/p+4, p+1, g/p+1, d+3+4 (78 dmg)

Juggle dla maniaków:
d,d/t+3, d/p+3,2, SS+1,t, g/p+4, p+1, p,p+1, p,p+3 (71 dmg)
d,d/t+3, d/p+3,2, SS+1,t, (g/p)N,4, p,p+3 (69 dmg)

d/p+2 - moim zdaniem używanie tego ciosu mija się z celem, powodem tego jest głównie mały zasięg. Jeśli zdecydujesz się wprowadzić ten cios do swojego arsenału powinieneś używać juggli, jakie wypisałem po d,d/t+3. Strata po d/p+2 jest niewielka (7 klatek), pozwala ona na bezpieczne używanie tej wybitki, jednak musisz pamiętać o jej krótkim zasięgu i łatwości, z jaką można ominąć ten cios. Największym mankamentem d/p+2 jest to, iż nie wybija schylonego przeciwnika, co sprawia, że nie nadaje się do wymieniania z dolnymi kombinacjami.

WS+2 - nieznacznie różni się od poprzedniej wybitki, ma nieco większą stratę (11 klatek), czyli nie jest całkowicie bezpieczna. Opóźnienie rekompensuje fakt wybijania kucającego przeciwnika. Juggli nie wypisuje, gdyż siedzi praktycznie wszystko to samo, co po d,d/t+3. Najlepiej ten cios wykonywać w ten sposób d,d/p,p+2. Można wówczas zmylić przeciwnika, który może się spodziewać podcinki od Niny.

SS+1 - magia tego ciosu polega na niesamowitych właściwościach po trafieniu na blok. Polega to na tym, że po wykonaniu ciosu dajemy t, przez co przechodzimy do odchylenia. W tym momencie mamy bardzo dużą przewagę w klatkach (12 klatek). Po dłuższym treningu możemy wykonać np. SS+1,t,d+4 - w tym przykładzie przeciwnik, który zablokował pierwszy cios, d+4 dostaje na gwarancie! Musisz mieć na uwadze, że jest to pewnego rodzaju just frame i wymaga on dużo ćwiczeń. Kolejnym ciekawym gwarantem zamiast d+4 jest wykonanie w tym miejscu rzutu 2+4,1,2,1,2,1,3 (50 damage). W tym wypadku przeciwnik nie może się schylić przed chwyceniem, natomiast jedyne co może zrobić, to samo wyrwanie. Wciąż jednak możesz wymienić 2+4 z lewym rzutem czyli 1+3.
Kolejną ważną sprawą jest wypisane ciosów, po których Nina robi SS+1 w krótszym czasie, co pozwala łączyć kombinacje w ciekawe stringi. Są to ciosy:
d+4,1,d lub g ,SS+1 (Nina nie wykona jedynki tylko ją zcanceluje - co bardzo myli)
d/p+3,2, SS+1 - bardzo użyteczne
g/p+4,3,4,d lub g ,SS+1 (tak jak w pierwszym przypadku, Nina nie wykona całej kombinacji i po dolnej nodze zrobi SS, po którym możesz wykonać SS+1)
d/p+3,1,d lub g , SS+1
Po SS+1 możesz też nacisnąć p, co spowoduje, że Nina zrobi podjazd do przeciwnika, co pozwala na dalsze kombinowanie. Jak więc widać jest to cios bardzo przydatny i nie zwracaj uwagi na to, iż nie jest najszybszy (23 klatki).

1,4,1 lub 1,4,3 - nowa kombinacja, w której dwa pierwsze ciosy są górne, natomiast trzeci to wymiana. O ile po 1,4,1 nie ma wielkiej straty (12 klatek), o tyle 1,4,3 nie powinieneś używać, gdyż ryzyko nie jest warte damage'u, jaki masz po tym ciosie.

Kolejnym dodanym ciosem jest **t+1+2** - midowy cios na trafieniu zadający przyzwoity damage (50 dmg), ponieważ można do całości dołożyć g/p+1 na gwarancie. Jest całkowicie bezpieczny na bloku. Można więc używać tego ciosu bez obaw, a i damage jest przyzwoity.

D+3,2 - jest użyteczną, ale w miarę ryzykowną kombinacją. Pierwszy cios jest średnio szybkim lowem (16 klatek). Najważniejszą jego cechą jest właściwość HC. Na CH cała kombinacja jest gwarantowana. Tak jak pisałem, jest jedno ale, czyli opóźnienie po drugim ciosie na blok (15 klatek), które pozwala przeciwnikowi, zadać ci spory damage. Ten cios dobrze się sprawuje na osoby, które stepują w prawo, ponieważ czasem d+3 złapie przeciwnika na takim kącie, iż bez CH całość bywa gwarantem. Samo d+3 daje nam również możliwość naciśnięcie zamiast wybitki 4, która jest górnym ciosem, jednak z małym opóźnieniem (5 klatek). Ostatnią możliwością jest d+3,d+4 - są to dwa dolne ciosy, czyli istnieje możliwość wymieniania z d+3,2, jednak zablokowane przez przeciwnika d+4 kończy się karą w postaci 16 klatek straty. Podsumowując: nie jest to cios, którego można nadużywać, jednak dobry gracz zawsze znajdzie odpowiednią sytuację, w której użyje tej kombinacji bez większego ryzyka. Jeśli trafisz tym, posadź juggla: d+3,2, d/p+1,2, d/p+1,2, g/p+1, d+3+4.

d/p+1+2 - jest ciosem dwuhitowym i rewelacyjnie łapie unikających przeciwników. Gdy drugi hit wejdzie na CH, przeciwnik zostaje ogłuszony. Można się wyrwać z tego ogłuszenia, jest to jednak bardzo trudne, gdyż trzeba bardzo szybko zareagować i wcisnąć p. Jeśli przeciwnik nie wyrwie się wystarczająco szybko, masz na gwarancie chociażby d/t+3+4 lub d,d,p+2 i juggle, które po nich wypisałem, co w całości daje niesamowicie damage'ującą akcję.

Po sparowaniu dolnego ciosu (d/p dla każdej postaci) możesz zrobić:
d/p+3,4 - w przypadku sparowaniu dolnego puncha
t+1+2, g/p+1 - w przypadku sparowanie dolnej nogi

W przypadku dojścia z przeciwnikiem do ściany (juggle) powinieneś robić albo p+1,4,3, albo d/p+1,2,1,d/p+1.

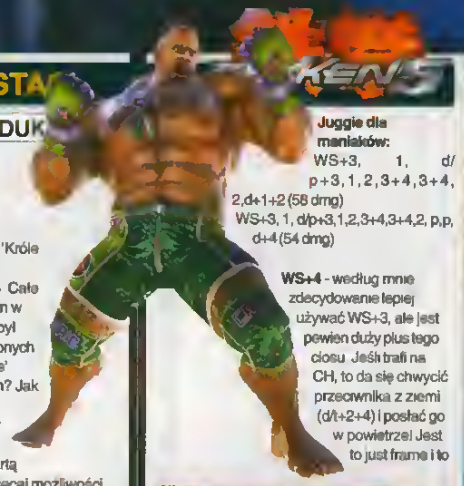
Rzutom u Niny trzeba poświęcić osobny akapit. Najlepszym moim zdaniem jest rzut 2+4,1,2,1,2,1,3, który to zabiera w całości 50 dmg, a przeciwnik zostaje leżąc plecami do Ciebie, musi więc zgadywać co zrobić na ziemi. Najlepiej po tym rzucie zrobić d+3+4. Wyrywa się z niego poprzez naciśnięcie 2.

g/p+1+2 - jest to rzut użyteczny jedynie wtedy, jeśli w niedużej odległości od Ciebie jest ściana. Zabiera on wtedy 50 dmg. Musisz jednak uważać, abyś po rzucie sam nie znalazł się za blisko leżącego przeciwnika. Dodatkowym plusem jest to, iż z tego rzutu wyrywa się kombinacją 1+2.

Ciosy dobijające u Niny to:
t,p+1
d,d/p+2
g/p, n, d+3
d,d/p+4
g/p+1
d/t+4
d+3
g/p+4,3 - tylko drugi

OPIS POSTA

CRAIG MARDUK



Poziom trudności w opanowaniu **średnio zaawansowany.**

Marduk nawiedził senę 'Króle żelaznej pięśc' wraz z boksenem Stevem w T4 Całe szczęście nie poszedł on w ślady 'pana rękawicy' i był jedną z bardziej wyważonych charakterów w 'czwórce' Czy tak jest i tym razem? Jak najbardziej! Przede wszystkim czarnoskóry wielkolud jest teraz postacią co najmniej wartą uwagi Masz jeszcze więcej możliwości, jeśli chodzi o rzuty, a jego ciosy nabrały jeszcze większej siły, co wydawało się już niemożliwe patrząc na to, co wyprawie Marduk w T4 Generalnie wojownik Vale-tudo przeszedł solidny lifting arsenału ciosów i teraz naprawdę da się nim fajnie pograć. W końcu opcje z pozycji nie ograniczają się tylko do zgadywania, która pięść pójdzie, co prawda wciąż zależne jest to od przypadku, ale przynajmniej możliwe warianty różnią się od siebie. Może przesadzę pisząc, iż Marduk z napakowanego gnojka stał się postacią z charakterem, ale teraz tym zwyrodnialcem można konkretnie kombinować i w defensywie i w ofensywie To właśnie czyni go ciekawym chłopkiem, którym na pewno nie jedna osoba zapragnie grać.

3+4 - pozycja Vale-tudo W tej części znacznie bardziej użyteczna, niż w T4, a to głównie dzięki temu, że można łatwiej przechodzić z powrotem do pozycji stojącej - funkcjonalna głównie w jugglach D/f+3+4 to także wejście do Vale-tudo, z tym że z bardzo głębokim odchyleniem do tyłu (bardzo skuteczne) Z Vale-tudo można wyprowadzić dokładnie te same ciosy co z WS + znany i nielubiany tackle (1+2), po którym przeciwnik musi zgadywać. 1+3_2+4_1+2 (3+4 to odpowiednik 1+2), czyli masz szansę jak 1/3, że zablerzesz przeciwnikowi energię Pamiętaj, że 1+2 lub 3+4 naciskaj tylko wtedy, jeśli przewidzisz, że przeciwnik będzie naciskał 1+3 albo 2+4

WS+2 - dobry cios z pozycji kucającej, który oczywiście jest high crushem. Po trafieniu na blok masz tylko 3 klatki straty, więc można używać do woli Jeśli uderzysz tym przeciwnika, to na gwarancie siedzi d,d/p+4 lub f+1

WS+3 - zdecydowanie najlepszy cios z pozycji kucającej Na bloku tylko 11 klatek straty, a na trafieniu wybija w powietrze Polecam wymieniać z d,d/p+4 kiedy przewidzisz, że przeciwnik się schyli lub będziesz cos naciskał

Juggle dla początkujących:
WS+3, 1,2, p+4 (37 dmg)
WS+3, 2,1, d+3 (38 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
WS+3, 2,d+1+2, d+4 (46 dmg)
WS+3, p+1, d/p+3,d/p+1,2 (47 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
WS+3, 1, d/p+3,1,2,3+4,3+4,2, f+1 (55 dmg)
WS+3, 1,2,3+4,3+4,1,2,3+4,3+4,1,2,3+4,3+4, f+1 (55 dmg)



Juggle dla maniaków:
WS+3, 1, d/p+3,1,2,3+4,3+4,2, p,p, d+4 (54 dmg)

WS+4 - według mnie zdecydowanie lepiej używać WS+3, ale jest pewien duży plus tego ciosu Jeśli trafi na CH, to da się chwycić przeciwnika z ziemi (d/f+2+4) i posłać go w powietrze! Jest to just frame i to



naprawdę niełatwy, ale do wyuczenie Można także chwilę poczekać i zrobić d/p+1+2_p,p+1, przeciwnik dostanie te ciosy w głowę leżąc na ziemi za 100% dmg

d/p+1 - szybki cios na mid, który jednocześnie jest juggle starterem (wybija nawet z pozycji kucającej) Ne bloku masz 12 klatek starty, czyli w normie jak na tego typu zagrania. Szkoda tylko, że zasięg niewielki i można używać tylko z bliska.
Juggle dla początkujących:
d/p+1, 2, f+4 (38 dmg)
d/p+1, 2, p+1,2, d+4 (40 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
d/p+1, p+1,2, d+2,4 (44 dmg)
d/p+1, 2, d/p+3,1, f+4 (50 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
d/p+1, 2, d/p+3,1, p+2,1 (57 dmg)
d/p+1, 2, d/p+3,1,2,3+4,3+4, 2+4 (58 dmg)
Juggle dla maniaków:
d/p+1, 2, d/p+3,1,2,3+4,3+4, p,p+1+2 (66 dmg)
d/p+1, 2, d/p+3,1,2,3+4,3+4, 1, p,p+4 (53 dmg)

p,p+2 - bardzo szybkie (11 klatek) uderzenia łokciem na high Na bloku daje zaledwie jedną klatkę straty Świetnie się spisuje w pół-dystansie, kiedy musisz nagle doskoczyć i zaatakować przeciwnika, który uderzył czymś w powietrze lub wyprowadził wolny cios Jednak nie można tego nadużywać, ponieważ prędzej czy później oponent zorientuje się, że można się pod tym schylić, a to akurat może drogo kosztować.

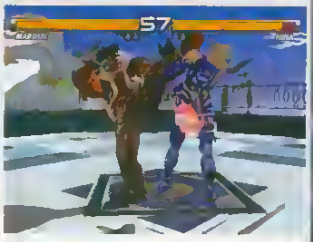
d+1 - chyba najbardziej denerwujący przeciwników cios z całego pakietu Mardona. Nie ważne, czy trafi w blok, czy czysto i tak sprowadzasz oponenta do pozycji kucającej Jeśli uderzysz w gardę wroga, masz 3 klatki przewagi, a na zwykłym trafieniu aż 6! Najśmieszniejsze jest to, że nawet jak ktoś to zablokuje, to bardzo trudno będzie mu uniknąć kolejnego d+1, więc na przeciętnych graczach można powtarzać to w kółko Jak zauważysz, że przeciwnik naciska cokolwiek po przyjęciu tego na blok, to następnym razem użyj po d+1 d/p+1 + juggle Używać kiedy tylko się da - nawet w jugglach! Przykładowo d+1+2, 2, d/p+3,1, d+1 - teraz przeciwnik leży na ziemi i można zrobić rzut z ziemi lub d/f+4 i przyzwyczaić go do dobitki butem Po kilku razach zacznie szybko wstawać i blokować dołem, a wtedy odpal d/p+1 + juggle

d+1+2 - zdecydowanie najlepszy juggle starter tego pana. Ma zaledwie 12 klatek straty na bloku i jest high crushem! Warto wspomnieć, że zagranie to uderza na średniej wysokości, co jeszcze bardziej skłania do nadużywania.

Uważam, że obok d+1 jest to najskuteczniejszy cios Marduka.
Juggle dla początkujących:
d+1+2, 2,d+1+2, d/f+3 (50 dmg)
d+1+2, 2, 2,d+1+2, d+4 (58 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych.
d+1+2, 2, d/p+3,1, p+2,1 (66 dmg)
d+1+2, 2 2 d/p+3,1,2, 3+4,3+4,1, f+1 (65 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
d+1+2, 2, d/p+3,1,2, 3+4,3+4,1, p+2+4 (70 dmg)
d+1+2, 2, d/p+3,1,2, 3+4,3+4,p,p+1+2 (75 dmg)
Juggle dla maniaków:
d+1+2,2, 2, d/p+3,1,2, 3+4,3+4,1, d,d/p+4 (68 dmg)
d+1+2, 2, d/p+3,1,2, 3+4,3+4,1, p,p+1+2 (78 dmg)

d,d/p+4 - chyba najlepsza podcinka Mardona. Na trafieniu daje ogromną przewagę, co pozwala Ci na zmuszanie przeciwnika do zgadywania. Kiedy uderzysz tym oponenta, możesz ponownie zrobić d,d/p+4 (nie da się wciąć) lub WS+3, które juggluje, jeśli przeciwnik się schyli Dużym plusem tego ścięcia jest jego zasięg, który według wielu graczy jest zdecydowanie za duży Szkoda tylko, że jak wróg zablokuje, to siedzi każdy cios w WS i nie tylko Jeśli trafisz tym na CH, to gwarantowane jest druga taka sama podcinka (z rzutu z ziemi da się niestety uciec)

d+4 - bardzo dobry cios na low. Jak trafisz czysto jest równowaga, jeśli na blok - aplikujesz sobie 16 klatek straty Polecam używać, gdy grasz po lewej stronie D+4 unik do góry, d+4, unik do góry i tak w kółko Dobrzy gracze zazwyczaj łykną dwa razy i później albo się schylą albo będą próbowali zbić, dlatego też polecam zrobienie dwukrotnie d+4 z uniku, a następnie trzeci raz SS i d+1+2.



d+3 - niezły cios na low, po którym nie ma dużej straty na bloku (12 klatek). Na trafieniu jest tylko 1 klatka straty, więc nie jest źle. Według mnie spokojnie można tego w specyficznych sytuacjach używać Np. w końcówce rundy, kiedy Twój przeciwnik ma na jeden cios energii, a Ty masz jeszcze połowę Nie ma sensu w takiej sytuacji używać d+4, bo taki Law to zablokuje, odpali WS+2 i jeszcze Cię zabije

d/p+3,1 - konkretna dwuhitowa sena, dająca 2 klatki przewagi na bloku i 3 ne trafieniu Jeżeli ktoś przyjmie ten cios (nieważne czy na blok, czy w brzuch), rób zaraz po nim d+1+2 - wiele osób próbuje coś naciskać i zazwyczaj są to punche idące na high, więc zcrushujesz je W ostateczności koleś zablokuje i dostaniesz jakiegoś mizernego gwaranta (nie stosować z Heihkem - zbyt duże ryzyko) D/p+3,1 daje Ci możliwość rozwinięcia skrzydeł poprzez dołączenie 2, po której jeszcze dodatkowo możesz przejść do pozycji Vale-tudo (3+4) Jest jeszcze jedna opcja, a mianowicie musisz wdepnąć d/p+1 po d/p+3, a co najlepsze d/p+3,d/p+1 to NC na CH! Na dodatek wcale nie trudno trafić w walce d/p+3 na CH Juggle siedzą po tym takie same, jak po d+1+2.

p,p+1 - dosyć powolny juggle starter i w dodatku nic nie crushujący, ale jeśli trafisz nim na blok, masz zaledwie 10 klatek straty Dodatkowo możesz po p,p+1 dołożyć 2, ale jest to według mnie całkowicie bezużyteczna opcja. No może za wyjątkiem sytuacji, gdy przeciwnik leży na ziemi Podpuszczasz go p,p+1, on naciska coś z ziemi i trafia go na CH druga pięść.

Juggle dla początkujących:
p,p+1, p+2,1 (47 dmg)
P,p+1, d/p+3,d/p+1,2 (49 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
p,p+1, d/p+3,1, d/p+3,1, p+2+4 (65 dmg)
p,p+1, d/p+3,d/p+1, p+1, p+2,1 (64 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
p,p+1, d/p+3,d/p+1, 1,2,3+4,3+4,1, p+2+4 (68 dmg)
p,p+1, 2, d/p+3,1,2,3+4,3+4, p,p+1+2 (72 dmg)
Juggle dla maniaków:
p,p+1, d/p+3,d/p+1, 2, p,p,2,d+1+2 (63 dmg)
p,p+1, d/p+3,1, d/p+3,1,2,3+4,3+4, p,p+1+2 (79 dmg)

d/f+1+2 - jest to najsilniejsza wybitka, po której można odebrać najwięcej energii Szkoda, że opóźnienie na boku spore (20 klatek), ale połowę postaci ne może tej straty w jakiś sensowny sposób wykorzystać. Nie polecam używać na postacie z wybitką o dalekim zasięgu, która trwa na granicy 20 klatek (np Nina, Hwo, Lei, Raven).
Juggle dla początkujących:
d/f+1+2, d/f+1+2 (47 dmg)
d/f+1+2, 2, 2,d+1+2, d+4 (62 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
d/f+1+2, d/p+3,d/p+1, p+1,2,1 (65 dmg)
d/f+1+2, d/p+3,1, d/p+3,1, p+2+4 (72 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
d/f+1+2, d/p+3,1, d/p+3,1,2,3+4,3+4,1, p+2+4 (75 dmg)
d/f+1+2, d/p+3,d/p+1, 1,2,3+4,3+4, p,p+1+2 (80 dmg)
Juggle dla maniaków:
d/f+1+2, d/p+3,1, d/p+3,1,2,3+4,3+4, p,p+1+2 (86 dmg)
d/f+1+2, d/p+3,d/p+1, d/p+3,1,2,3+4,3+4, p,p+1+2 (89 dmg)

Marduk został wyposażony w bardzo dobre rzuty specjalne D,d/p,p+1,1+2 używać kiedy tylko jest możliwość! Jednak zdecydowanie najlepszym throwem jest p,p+1+2, po którym można posadzić naprawdę niezłe rzeczy
Juggle dla początkujących:
p,p+1+2, p+3 (48 dmg)
p,p+1+2, chwilę przerwy, f+4 (51 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
p,p+1+2, poczekaj, aż przeciwnik odbije się od ziemi, d/p+3,d/p+1,2 (58 dmg)
p,p+1+2, poczekaj, aż przeciwnik odbije się od ziemi, p,p, d/p+3,d/p+1, 2, f+1 (63 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
p,p+1+2, poczekaj, aż przeciwnik odbije się od ziemi, p,p, d/p+3,d/p+1, p+1,2,3+4,3+4, d+4 (65 dmg)
p,p+1+2, poczekaj, aż przeciwnik odbije się od ziemi, p,p, d/p+3,d/p+1, p+1,2,3+4,3+4, p+4 (66 dmg)
Juggle dla maniaków:
p,p+1+2, poczekaj, aż przeciwnik odbije się od ziemi, p,p, 1,2,3+4,3+4,1,2,3+4,3+4,1,2,3+4,3+4, p,p+4 (67 dmg)
p,p+1+2, poczekaj, aż przeciwnik odbije się od ziemi, p,p, SS, d/p+3,d/p+1, 1,2,3+4,3+4,1, p,p+4 (69 dmg)

Kiedy przeciwnik leży na ziemi, nieważne w jakiej pozycji, zawsze siedzi:
d/f+2+4, f+4 (21 dmg)
d/f+2+4, 2, d/p+3,1, p+2,1 (42 dmg)
d/f+2+4, d/p+3,1, d/p+3,1, p+2+4 (44 dmg)
d/f+2+4, 1, d/p+3,1,2,3+4,3+4, p,p+1+2 (51 dmg)
d/f+2+4, d/p+3,1, d/p+3,1,2,3+4,3+4, p,p+1+2 (58 dmg)
d/f+2+4, (g/p),4, d/p+3,1,2,3+4,3+4, p,p+1+2 (60 dmg)

Ciosy dobijające przeciwnika leżącego na ziemi:
d/f+4
d,d/p+4
p,p,p+3
p+4
f+1

Przy ścianie Marduk nie ma zbyt dobrze, ponieważ żadna porządna sena nie siedzi Polecam robić rzut specjalny (p,p+1+2) lub 2 i z dobrym wyczuciem d/p+1+2 (trzeba trafić w głowę) Jeśli wybijesz z bloku, to siedzi taki komplet jak: 2,d/p+3,1, d+4

Craig to taki prawie top tier, prócz silnej ściany nie brakuje mu dosłownie niczego. Super mocne juggle, maksymalnie skuteczny tackle i bardzo dobre rzuty tworzą postać, którą bez problemu można rywalizować absolutnie z każdym innym cherakterem Świński ryjek w T5 zbiera naprawdę obfite plony

OPIS POSTACI

DEVIL JIN



Poziom trudności w opanowaniu **zaawansowany.**

Wydawało by się, że Devil Jin to solidnie przemodelowana wersja Jine z TTT. Nic nie jest tym, czym się wydaje. To tak naprawdę stary dobry Jin z Tagа, z kilkoma nowymi użytecznymi ciosami. Gra się nim praktycznie tak samo. Devil Jin to typowy przykład postaci z górnej półki. Silne juggle po szybkich i niekaralnych na bloku wybitkach i super mobilność, dzięki dashowaniu (patrz opis Kazuyi w PE#95).

EWGF - p,n,d~d/p+2 - najszybsza egzekucja tego ciosu to 14 klatek. Mimo iż cios ten jest górny, jego priorytet i przyzwoity zasięg sprawiają, że trzeba go nadużywać. Najlepiej wykonywać go po zrobieniu stepu w prawą stronę, albo z wavedasha. Jest juggle starterem, po którym możemy zadać naprawdę dobry damage. Na bloku nie tylko odrzuca przeciwnika daleko, ale przy okazji daje nam imponującą przewagę 5 klatek. Elektryk wymaga dobrego manuala, szczególnie szybki elektryk będący świetnym ciosem po opoznionech u przeciwnika. Teraz wymienię juggle po ciosie Electric Wind GodFist.

Juggle dla początkujących
p,n,d~d/p+2, t,p+2,1>2 (ostatnie 2 trzeba opóźnić) (54 dmg)
p,n,d~d/p+2, p,p+3,1,4 (55 dmg)

Juggle dla średnio zaawansowanych
p,n,d~d/p+2, t,p+2,1,d+2, p,p+2 (65 dmg)
p,n,d~d/p+2, (1)+4,2 (gdzie uderzenie ręką nie trafia) t,p+2,1,2 (59 dmg)

Juggle dla zaawansowanych
p,n,d~d/p+2, p,n,d~d/p+2, p,p+3,1,4 (70 dmg)
p,n,d~d/p+2,p,p,n,d~d/p+2,t,p+2>1>2 (68 dmg)

Juggle dla maniaków.
p,n,d~d/p+2, p,p,n,d~d/p+2, t,p+2,1,d+2, p,p,n,d~d/p+2 (79 dmg)
p,n,d~d/p+2, p,p,n,d~d/p+2, p,p+1, p,p+3,1,p,p, t+4 (71 dmg)

Większość tych juggli siedzi również po zwykłym wybiciu, czyli p,n,d,d/p+2. Jednak nie wszystkie, gdyż po zwykłym wybiciu masz dużo większe opóźnienie, nie wspominając, że damage jest o 2 punkty mniejszy.

Teraz leci reszta ciosów z podjazdu (p,n,d,d/p), które w T5 może wykonywać Devil Jin.

p,n,d,d/p+1 - Thunder Godfist - nie jest może rewelacyjną opcją, gdyż najszybciej da się go wykonac w 26 klatek (właściwe prędkość 23). W ostatniej jednak fazie ten cios ma wybitne właściwości omijania większości ciosów. Po zrobieniu p,n,d,d/p+1 możemy zrobić g/p_3_4. Najbardziej sensowne wydaje się być g/p, dzięki któremu zwiększamy damage do 44. O wersjach z 3 lub 4 radzę zapomnieć, gdyż są zbyt ryzykowne. Po zablokowaniu samego Thunder Godfista mamy stratę 14 klatek, więc nie każda postać zada Ci duży damage.

p,n,d,d/p+4 - hellsweep - jest szybkim towem, który możesz wykonać w 19 klatek (właściwe prędkość 16). Jest juggle starterem z dużym opóźnieniem w przypadku zablokowania przez przeciwnika. Do tego ciosu można dołożyć drugą 4, jednak odbieramy sobie w ten sposób możliwość wykonania juggli, a i tak po zablokowaniu pierwszego ciosu nie będziemy mogli wykonać kontynuacji, mało tego - nasz przeciwnik będzie miał możliwość wykorzystania ponad 20-sto klatkowego opóźnienia. Juggle po p,n,d,d/p+4 to np p,n,d,d/p+4, d/p+4,4 (33 dmg) p,n,d,d/p+4, 1+4,2, 4 (43 dmg)
p,n,d,d/p+4, 1+4,2, p,p+2 (43 dmg)
p,n,d,d/p+4, 1+4,2, p,p,n,d~d/p+2 (43 dmg)
p,n,d,d/p+4, 1+4,2, p,p,n,d,d/p,n,4,4 (ws+4,4) (46 dmg)
p,n,d,d/p+4, 1+4,2, p,p+1, p,p,n,d~d/p+2 (46 dmg)

Czasem cios ten trafia na clean hicie, co oprócz zwiększenie o 4 damage obrazeń samego startera, daje możliwości dodatkowych juggli:
p,n,d,d/p+4, p,p+3,1, p+1, d/p+1+2 (51 dmg)
p,n,d,d/p+4, p,p+3,1, t,p+2,1,2 (67 dmg)

Ogólnie hellsweep to świetna broń przeciw nie schylającym się przeciwnikom, trzeba jednak uważać kiedy i gdzie, i na kogo się go używa.

p,n,d,d/p+3_3 z jednoczesnym przytrzymaniem D/P (p,n,d,d.p+3_p,n,d,D/P+3) - ciosy te można nazwać wymiennymi, choć nie uderzają w identycznym momencie. Ja sugeruje nie używać drugiej wersji (tej z kopniakiem na low), gdyż strata po niej to aż 18 klatek, czyli z łatwością dostaniesz na gwarancie większość wybitek. Za to pierwsza wersja (idąca na mid) to już zupełnie przyzwoity cios, mimo swojej długości 29 klatek (prędkość właściwa 26) jest juggle starterem, który przeskakuje dolne ciosy przeciwnika (właściwości lowcrusha) i pozwala na juggle. Siedzi po tym ciosie większość tych juggli, co po p,n d,d/p+4. Natomiast na bloku masz tylko 4 klatki straty, w dodatku Twój przeciwnik jest w pozycji kucającej.
Jest to zdecydowanie dobry cios i warto go wprowadzić do arsenału.

p,n,d,d/p~g/p+3 - popularny sidekick, w tym przypadku jest to wersja z podjazdu (można również go zrobić naciskając p~p~p+3), jego właściwa prędkość to 23 klatki (musisz dodać do tego czas egzekucji tego ciosu - a nie jest on krótki). Jest to cios bardzo specyficzny, ponieważ gdy zablokuje go przeciwnik, dostajemy w nagrodę 17 klatek przewagi. Przewagi tej jednak nie możemy wykorzystać jako gwaranta, czyli jeśli zrobimy szybkiego elektryka, to nie wybijemy przeciwnika w powietrze, gdyż będzie on mógł blokować. Przewaga ta nie pozwala jednak oponentowi na wykonanie czegokolwiek w przeciągu tych 17 klatek - co umożliwia nam użycie swoich najdłuższych ciosów bez ryzyka przerwanie ich przez przeciwnika. Ten cios ma jeszcze jedną charakterystyczną właściwość - manowicie zawsza łapie przeciwnika wykonującego stepa w lewą stronę.

p,n,d,d/p~g/p~t - kolejna ciekawostka. Kombinacja ta powoduje mały skok po wykonanym podjeździe. Skok ten przechodzi nad dolnymi ciosami, w tym samym czasie możesz jednak blokować (T) górą, co powoduje, że wykonując to w kółko, jesteś praktycznie nieśmiertelny. Problemem jest tu oczywiście długi czas egzekucji. Koniecznie trzeba tego nadużywać, szczególnie na lażących przeciwników, którzy juz nic Ci nie zrobią, wstając wymiennie z dolną lub średnią nogą (dolną przeskoczysz, średnią zablokujesz).

1,1,2 - Flash Punch Combo - damage tego combosa został poważnie osłabiony w stosunku do poprzednich części. Ostatni cios z kombinacji może być opóźniany. Całość jest NC (nawet w przypadku opóźniania ostatniego), gdzie pierwszy cios dochodzi w 10 klatek, a drugi cios błyskawicznie po pierwszej 1, przez co nie da się tego przerywać. Dobry przy wykorzystywaniu małych opóźnień i przy ścianie. Jednak w przypadku opóźnienia 10 klatkowego lepiej użyć 2,2. Można też używać samego 1,1, po którym mamy przewagę 1 klatki na bloku i 9 na trafieniu - wybór należy do Ciebie.

p+4 - Knee Kick - w tej części kolanko ma tym większą wartość, gdyż jest jednym z najszybszych ciosów na mid (11 klatek). Świetnie nadaje się jako custom ender (cios kończący custom), w dodatku nie posiada straty, którą może wykorzystać przeciwnik (7 klatek). Dla przykładu bez obaw możesz nacisnąć sobie p+1 (3 klatki przewagi na blok), a potem p+4, a przeciwnik nic nie będzie mógł zrobić. Przewaga na trafieniu to 4 klatki, ale uważaj, gdyż przeciwnik będzie się znajdował w sporej odległości. To samo kolanko znajduje się na samym końcu combosa 1,2,4 i ma te same właściwości. Kombinacja ta jest w dodatku NC, więc jej też warto nadużywać, z tym że po ostatnim kolanku w tym combosie jest 10 klatek straty na bloku. Samo kolanko (p+4) ma tylko jedną wadę - mały zasięg, dlatego trzeba używać go w zwarciu.



d/p+1>2_p+1+2>2 - Twin Lancer - jest rewelacyjnym ciosem. Pomijając juz to, że jest to bardzo szybka (pierwszy cios - 13 klatek) kombinacje, składająca się z dwóch midów, to jeszcze w dodatku można opóźniać drugi i prowokować w ten sposób przeciwnika. Jest całkowicie bezpieczna (5 klatek straty na blok), natomiast gdy trafisz drugim hitem - otrzymujesz 5 klatek przewagi. Mało tego, Twój przeciwnik znajdzie się w pozycji kucającej.
Drugi cios jest gwarantowany w przypadku trafienia pierwszym na CH. Nadaje się także jako kombinacja kończąca juggle, ponieważ dobija do ziemi i umożliwia łatwe okiezme.

d/p+4>4 - Tsunami Kick - jest to bardzo dobra kombinacja, szczególnie dzięki możliwości opóźniania drugiego ciosu. Również jako gwarant, ze względu na swoją dużą szybkość (13 klatek). Całość jest NC, nawet w przypadku opóźniania. Jedyne na co trzeba uważać, to duże opóźnienie po drugim na blok (15 klatek). Trzeba jednak brać pod uwagę, że można patrzeć, czy wszedł pierwszy cios i dopiero potem kontynuować - wymaga dobrego refleksu.

d+3+4 - Double Lift Kick - bardzo ryzykowny, ale opłacalny juggle starter. Nigdy nie próbuj robić go na blok, gdyż strata to ponad 20 klatek. Tego ciosu używa się jako gwaranta przy opóźnieniach 14 klatek (bo tyle trwa ten cios). Co prawda, przy tym samym opóźnieniu można by się było pokusić o EWGF, ale trzeba powiedzieć sobie szczerze, że ciężko zrobić tak szybkiego elektryka, natomiast d+3+4 nie wymaga od Ciebie prędkości i zawsze zrobisz je w 14 klatek. Jest juggle starterem, będącym również częściowym lowcrushem. Juggle po nim to np
d+3+4, p+1, p,p+3,1,4 (57 dmg) - ten juggle polecam szczególnie, ponieważ można na nim polegać i nie jest trudny.
Pozostałych nie będę wymieniał, gdyż zasadniczo siedzi to co po p,n,d,d/p+4.

t+1,D/P - Bloody Knife to Parting Wave - chyba najlepsza rzecz, jaką w swoim arsenale posiada Devil Jin. Jest to midowy, świetnie łapiący stepujących przeciwników 18-sto klatkowy cios. Najważniejsze w nim to jednak możliwość automatycznego przejście w podjazd (p,n,d,d,p) poprzez naciśnięcie samego D/P. Mało tego, można z tego podjazdu wykonać wszystkie możliwe ciosy. Niech przykładem będzie t+1,D/P,g/p+3 - pozwoli Ci wykonać ekstremalnie szybko sidekick. Jednak jeśli zamiast g/p+3 wykonamy samą 2 (czyli t+1,D/P+2), otrzymujemy NC prowadzący do juggle startera, a po nim możemy wykonać np t,p+2>1>2 - całość za około 70 punktów energii. Koniecznie trzeba tego nadużywać.

t+1+2 - Infinite Power - bardzo efektowne i efektywne pozycja. Trzymając t+1+2 zbieramy energię, mając równocześnie możliwość zrobienie w każdym momencie ciosu Demon's Spear (puszczając t+1+2). Cios ten świetnie łapie stepujących, a jeśli przytrzymamy t+1+2 do oporu, to Devil Jin wykona jego najlepszą wersję - o niesamowitym zasięgu i sporych obrażeniach. Wersja ta dodatkowo daje nam 17 klatek przewagi na blok, której nie da się wykorzystać gwarantami (vide Sidekick). Świetne uzupełnianie arsenału, dodatkowo puszczając tylko t, możemy prowokować przeciwnika.

WS+2 - Uppercut - bardzo dobry cios z wstawania - również dość szybki - 14 klatek, który najlepiej używać jest jako gwarant po zablokowaniu dolnych ciosów. Opóźnianie na blok to 12 klatek (czyli nie tak tragicznie). Jest juggle starterem po którym wchodzą m.in.
Juggle dla początkujących:
WS+2, p+3 (36 dmg)
WS+2, p+2,4, d/p+4,4 (45 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
WS+2, p,p+1, p,p+3,1,4 (47 dmg)
WS+2, p,p+3,1,p,p, d/p+4,4 (47 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
WS+2, t,p+2,1,d+2, p,p,n,d~d/p+2 (55 dmg)
WS+2, p,n,d~d/p+2, p,p+3,1,4 (60 dmg)
Juggle dla maniaków
WS+2, t,p+2,1,d+2, p,p+1,2,4,3+4 (62 dmg)
WS+2, p~p~p+3 (36 dmg)

Instant WS jest to bardzo użyteczny tips dla zaawansowanych graczy. Umożliwia on robienie ciosów z podjazdu. Kombinacja wygląda tak p,n,d,d/p,n,t+?, gdzie "?" jest dowolnym ciosem z We. Czyli p,n,d,d/p,n,t+2 spowoduje, że zrobisz ws+2. Dzięki temu będziesz mógł wymieniać ten cios np. z Hellsweepem. Dodatkowa podpowiedź to jest to, że nie można tego wykonać, jeśli Jin nie wejdzie głęboko w podjazd - stąd to drugie n. Najlepiej interpretować ten zapis jako p,n,d,D/P,n,t+?. D/P musi być przytrzymane na ułamek sekundy. Ćwicząc to uzyskamy bardzo płynne podjazdy z ciosami z ws - naprawdę warto poświęcić temu zagraniu trochę czasu, gdyż z pewnością nam się to opłaci.

Ciosy dobijające u Devil Jina to:
p,n,d,d/p+4
p,n,d,d/p+3
p n,d,D/P+3
p,p+3,1,3 (tylko trzeci cios dobija)
d+3+4
g/t+2+4_g+2+4_g/p+2+4
4~3
d/t+3
3+4,1+2_p+1+2
1+4,2.d+4 (tylko trzeci cios dobija)
d/p+1+2

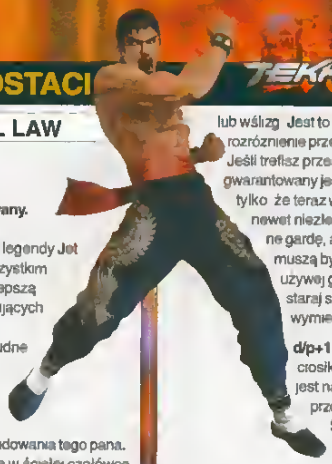
Przy ścianie uniwersalną kombinacją dla Devil Jin jest 1+4,2, d+3+4 - całość za 40 punktów energii. Naprawdę nie ma co kombinować, gdyż jest to jedna z lepszych ścian w grze.

Po sparowaniu dolnej ręki rób d+3+4, natomiast w przypadku nogi t+1,d/p+2, a potem juggle.

Devil Jin to postać raczej dla zaawansowanych graczy, gdyż wykorzystanie jej potencjału wiąże się nieodłącznie z wysokim poziomem manuala (wavedash itd.). Postać ta rządzi praktycznie we wszystkich aspektach, będąc nie tyle tanią, co po prostu bardzo dobrą, wymagającą od gracza trochę więcej niż inne.

OPIS POSTACI

MARSHALL LAW



Poziom trudności w opanowaniu **średnio zaawansowany.**

Mimik nieśmiertelnej legendy Jet Kun Dco. Przede wszystkim Marshall nie jest najlepszą postacią dla początkujących graczy. Mnóstwo możliwości, dosyć trudne i silne jugole oraz niełatwe na początku przejścia do pozycji Dragon Stance, to tylko namiastka rozbudowania tego pana. Fakt, że nie jest może w ścisłej czołówce najbardziej dopakowanych fighterów, ale z pewnością niewiele mu do nich brakuje.

Dragon Stance - smocze pozycje, do której przechodzi się poprzez wciśnięcie d+1+2. Bardzo użyteczna w jugglach i customach, kiedy to trzeba przejść do niej (t,p w odpowiednim momencie) po jakichś innych kombinacjach.

WS+2 - wciąż to jeden z najlepszych zagrań Lawa. Przede wszystkim dlatego, że jest to najbardziej użyteczny juggle starter, po którym siedzą bardzo silne akcje. Bardzo dobrze rozbijał ciosy idące na high już w T4, a teraz jest do tego wprost genialny. W stosunku do T4 został przyspieszony o 3 klatki (teraz ma 15). Niestety nie ma różowych baloników, bo w zamian otrzymał większe opóźnienie na bloku przeciwnika (16 klatek). Jednak w większości przypadków zablokowania tego ciosu, odległość oponenta jest na tyle duża, że nie jest w stanie wykorzystać tej przewagi. Dlatego zdecydowanie warto tego ciosu nadużywać, w szczególności wymiennie z wślizgiem. Wykonuje podjazd jak do wślizgu, czyli FC, d/p,d,d/p i szybko WS+2.

Juggle dla początkujących.
WS+2, (g/p+4),3 (51 dmg)
WS+2, p+4,g+3, d/t+4 (60 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych
WS+2, 4,g+3, p,p+2,1,3 (72 dmg)
WS+2, 4,g+3, p,p, p+1,2,p+2,1+2 (68 dmg)
Juggle dla zaawansowanych
WS+2, 4,g+3, p,p, p+1, p,p+2,1,3 (74 dmg)
WS+2, p+4,3,4 DS p+3+4 (66 dmg)
Juggle dla maniaków:
WS+2, 4,g+3, p,p, 2, p,p, 1, p,p+2,1,3 (79 dmg)
WS+2, 4,g+3, p,p, 2,2, BT 2,2 (75 dmg)

1,2,3 - rewelacyjna seria z T4 niestety (albo 'stety') została osłabiona. Chodzi tutaj głównie o opóźnienie, jeśli trafisz nią na blok przeciwnika. W takim przypadku w poprzedniej części byłe tam 1 klatka straty, teraz są aż 4! Aczkolwiek jest to wciąż jedno z głównych zagrań, które trzeba stosować w zwarciu. Jeśli pierwszy cios trafi ne CH, wtedy dwa pozostałe są gwarantowane. Kolanko kończące odrzuca ne daleką odległość, jednak kiedy jesteś blisko ściany, ogłuszy wroga właśnie na niej i pozwoli ne zadanie dodatkowych obrazeń. Miej na uwadze, że to już nie jest T4! I nie można bezsensownie zadawać ciosów, bądź serii idących wysoko, nawet z pół-dystansu, ponieważ można łatwo nadziać się na high crushe. Używać tylko z bliska.

FC, d/p,d,d/p+3 - Od zawsze najważniejszy cios na low tego zawodnika. Pomimo tego, iż w T5 dostał kilka naprawdę użytecznych zagrań trafiających nisko, wślizg wciąż jest ne tym polu numerem 1. Przede wszystkim nie ma nic lepszego, niż podjazd i wymiana. WS+2 lub wślizg. Jest to całkowicie nie do rozróżnienie przez zadnego gracza! Jeśli trafisz przeciwnika ne czysto, gwarantowany jest z łażenia 3. Szkoda tylko, że teraz większość postaci ma newet niezłe kary po przyjęciu go ne gardę, ale jakieś słabe strony muszą być. Generalnie to nie używej go za często i deleka staraj się stosować wymiennie z WS+2.

d/p+1 - bardzo dobry 'crosik' z bliska. Szybki jest na mid i daje 1 klatkę przewagi na bloku! Świetnie spisuje się w zwarciu i oczywiście pod koniec rundy, kiedy musisz zadać ostatni cios albo na mid, albo na low.

d/t+3 - nowa podcinka, idóra z miejsca stała się obowiązkową kombinacją do używania. Co prawda nie ma zbyt dużego zasięgu i raczej trzeba ją stosować z bliska, ale w nagrodę wywraca na CH, dając możliwość ne jugglowania.
Juggle dla początkujących:
CH d/t+3, (g/p+4),3 (45 dmg)
CH d/t+3, t+2, 1,2,3, 1,2,3 (46 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowenych:
CH, d/t+3, t+2, 1, p,p+2,1,3 (50 dmg)
CH d/t+3, d/p+1, p,p 1, p,p, 2,2,1,2 (48 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
CH d/t+3, p+4,3 DS p+2, p,p, 4,3 DS p+3 (54 dmg)
CH d/t+3, d/p+1, t+2,3,4 DS p+3 (55 dmg)
Juggle dla maniaków:
CH d/t+3, p+4,3,4 DS p+3+4 (60 dmg)
CH d/t+3, WS+4 DS p+2, p p, WS+4 DS p+1 (47 dmg)

d/t+4,4 - stary, poczciwy Dragon Tail. Te podcinka od zawsze byłaby porządna, gdyby nie tak długi czas egzekucji. Każdy dobry gracz zablokuje ją bez problemu stojąc w defensywie. Na szczęście w T5 stała się prawowitym high crushem i można dużo częściej zaryzykować jej użycie. Przede wszystkim staraj się to robić z pół-dystansu, gdy widzisz, że przeciwnik wykonał jakiś cios.

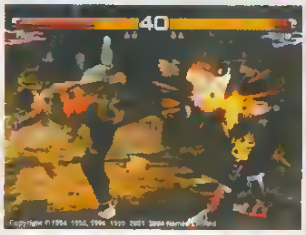
g/p+1,3 - dwuhitowe kombinacja, którą można teraz wykonywać bez ładowanie się. Świetnie nadaje się do mieszania przeciwnikowi w głowie. Oczywiście użyteczna tylko i wyłącznie z bliska. Pierwszy cios uderza ne high, a drugi na low. Dlatego właśnie wiele osób nie blokuje tego drugiego uderzania.

DS 3+4 - kopia lotu trzmiela Liu Kanga z Mortal Kombat. Jest to cios o największym zasięgu w grze! Daje bardzo dużą przewagę na bloku! Zabiera sporo energii na trafieniu (szczególnie w jugglach). Aczkolwiek nie polecam nadużywać, w szczególności z daleka.

t+2+4 - zbicie ciosów idących na mid i high. Niestety zabrali gwarantowane po tym DS p+1 i trzeba zadowolić się DS 1, DS (p)+2,2 lub DS p+2,2, które zostawia w BT, czyli w bardzo dogodnej sytuacji, ponieważ możesz teraz wymieniać 2,2 (dwa uderzenia ne mid i jeśli pierwszy trafi, drugi jest gwarantowany) z d+4 (podcinka, która wywraca i daje możliwość jugglowania taką samą, jak po CH d/t+3). Oczywiście wciąż są zagranie, których Law nie może tym parry zbić, m in. g/p+4 od Lee.

g/p+4 - juggle starter, z którym Law ma już do czynienia od T2. Wciąż nie ma dużej straty na bloku, więc warto używać. W szczególności, że teraz są po tym naprawdę silne jugole i cios ten działa jako low crush - to logiczne, bo przecież przeskakuje nad zagraniami idącymi nisko.
Juggle dla początkujących:
g/p+4, t+2, 1,2,3, 1,2,3 (44 dmg)
g/p+4, d/p+1, t+2, 1,2,p+2,1+2 (46 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
g/p+4, t+2, 1, p,p+2,1,3 (48 dmg)
g/p+4, t+2, 1, (g/p+4),3 (48 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
g/p+4, 4 g+3, p,p 1, p p+2,1 3 (66 dmg)
g/p+4, d/p+1, p,p, 4,3,4 DS p+3+4 (61 dmg)
Juggle dla maniaków:
g/p+4, 4,g+3, p,p, 1, p,p, 1, p,p+2,1,3 (68 dmg)
g/p+4, 4,3,4, FC d/p,d,d/p+3 (49 dmg)

d/p+2 - działa dokładnie tak samo, jak g/p+4, z tym że niżej wybija i nie siedzi aż tak dużo. Strata na bloku jest niewielka, więc można śmiało nadużywać. Szkoda, że zasięg nieco zmalał i że wciąż te wybitka nie wynosi w górę przeciwnika będącego w pozycji kucającej, ale nic nie może być za darmo.
Juggle dla początkujących:
d/p+2, p+2, (g/p+4),3 (43 dmg)
d/p+2, t+2, 1,2,3, 1,2,3 (42 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
d/p+2, 4,g+3, p,p+2,1,3 (62 dmg)
d/p+2, t+2, 1,2,3, d+2,3 (45 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
d/p+2, 4,g+3, p,p, 1, p,p+2,1,3 (64 dmg)
d/p+2, 4,g+3, p,p, 1, p,p, 1,2,p+2,1+2 (59 dmg)
Juggle dla maniaków:
d/p+2, 4,g+3, p,p, 1p,p, 1 p,p+2,1,3 (66 dmg)
d/p+2, 4 g+3 p,p p+1 DS p+1 (53 dmg)



To były najważniejsze zagrania, które trzeba opanować, jeżeli myśli się o sensownym graniu tą postacią. Teraz reszta, która także może się przydać, aczkolwiek uważam, że jeśli ktoś myśli o poważniejszym graniu Lawem, powinien znać i stosować dosłownie wszystko co tutaj wymieniłem - z tym, że oczywiście w odpowiednich ku temu sytuacjach.

4,3 DS - dwa buty, po których można zrobić przejście do pozycji smoka. W tej sytuacji polecam używać p+2, p+4, p+2+4, p+1 lub samo 1, które nieźle wyciągę przeciwników z SS.

WS+4/WS+3 DS - w obydwu przypadkach najbardziej sensownym rozwiązaniem jest p+2+4. W szczególności po WS+X, ponieważ w żaden sposób nie można tego przerwać, nie mówiąc już o tym, że przed rzutem nie da się nawet schylić!

{g/p+4} - jest to dlatego dobry cios, ponieważ crushuje wszystko, co leci na low, e jednocześnie jest juggle starterem. Nie ma dużej straty na bloku (13 klatek), więc można dowoli używać.
Juggle dla początkujących:
{g/p+4}, FC {g/p+4} (46 dmg)
{g/p+4}, g/p+4,3 (54 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
(g/p+4}, WS+1, p+1,2,3, 1,2,3 (56 dmg)
(g/p+4}, WS+1, p+1, p,p+2 1,3 (60 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
(g/p+4}, WS+4, t+2,3,4 DS p+3 (65 dmg)
(g/p+4}, CC+1, 1,2, p,p, p+1,2,p+2,1+2 (53 dmg)
Juggle dla maniaków:
(g/p+4}, CC O,g+3, p,p, 1, p,p+2,1,3 (77 dmg)
(g/p+4} WS+3 DS p+2, p,p, 1p,p, 4,3 DS p+3 (68 dmg)

t+1,2,1 - trzyhitowa seria, z której ostatni cios jest juggle starterem. Z tym, że nie opłaca się wykonywać wszystkich trzech ciosów, jeśli pierwszy nie wszedł na CH. Wymaga to oczywiście ogrania i doświadczenia. Kiedy pierwszy hit trafi przeciwnika na CH, następne dwa są gwarantowane, co daje nam naprawdę świetną sytuację do jugglowania.
Juggle dla początkujących:
CH t+1,2,1, g/p+3,4 (70 dmg)
CH t+1,2,1, p+2, (g/p+4),3 (72 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
CH t+1,2,1, p+4,g+3, d/t+4 (80 dmg)
CH t+1,2,3, d/p+2, t+2, 1,2,p+2,1+2 (74 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
CH t+1,2,1, p+4,3,4 DS p+3+4 (85 dmg)
CH t+1,2,1, p+4,(3),4 DS p+2-1 (76 dmg)
Juggle dla maniaków:
CH t+1,2,1, p+4,3, p,p, p+1,2, p,p+2,1,3 (99 dmg)
CH t+1,2,1, p+4,g+3, p,p, 4,g+3 (90 dmg)

d,d/p,(p)+1,2,1,2 nowa seria, z której ostatni hit jest juggle starterem. Moim zdaniem jest dużo gorsza od w/w t+1,2,1, ponieważ pierwsze trzy hity są na high, a gwarantowane wszystko jest tylko na CH. Oczywiście zawsze można próbować tym trafić, dlatego też podaję akcje, które siadzą, gdy pierwszy hit trafi na CH.
Juggle dla początkujących:
CH d,d/p,(p)+1,2,1,2, 4,g+3, d/t+4 (62 dmg)
CH d,d/p,(p)+1,2,1,2, p+2, p+2, (g/p+4),X (60 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
CH d,d/p,(p)+1,2,1,2, d/p+1, t+2, 1,2, p+2,1+2 (56 dmg)
CH d,d/p (p)+1,2,1,2, 4 g+3, p,p 1, d+1,3 (69 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
CH d,d/p,(p)+1,2,1,2, p+4,3,4 DS p+3 (68 dmg)
CH d,d/p,(p)+1,2,1,2, p+4, t+2,3,4 DS p+3 (68 dmg)
Juggle dla maniaków.
CH d,d/p,(p)+1,2,1,2, 4,g+3, p,p, 1, p,p, 1, p p+2,1,3 (78 dmg)
CH d,d/p,(p)+1,2,1,2, 4,g+3, p,p, 4,g+3 (73 dmg)

P+1+2 - niezły cios na mid, który na bloku sprawia, że przeciwnik znajduje się w pozycji kucającej. Kiedy zaś trafi na CH - wybija w powietrze.
Juggle dla początkujących:
CH p+1+2, p+2, (g/p+4),3 (58 dmg)
CH p+1+2, t+2, 1,2,3, 1,2,3 (57 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
CH p+1+2, d/p+1, p+2, p,p+2,1,3 (63 dmg)
CH p+1+2 t+2, p+1, p,p, 2,2,1,2 (60 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
CH p+1+2, p,p, 1, p,p, 4,3,4 DS p+3+4 (74 dmg)
CH p+1+2 p+4, t+2,3,4 DS p+3 (71 dmg)
Juggle dla maniaków:
CH p+1+2, 4,g+3, p,p, 1, p,p, 1, p+1+2 (66 dmg)
CH p+1+2, p+4,3,4, FC,d/p,d,d/p+3 (62 dmg)

Przy ścianie najlepiej używać:
1,1,1,1,2,3
4 3,4
p+1,2,p+2,1+2

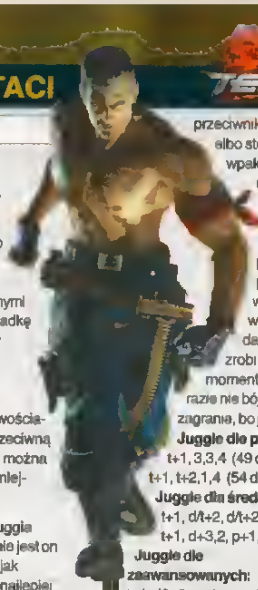
Ciosy dobijające na ziemi u Lawka:
d/t+3
BT d+4
BT d+3+4 (d/t+2,4)
FC d/p,d,d/p+3
d+1
t+2,3,d+4

Po dolnym zbiciu czegokolwiek siedzi g/p+4 + juggle.

Polecam także używać samego 4, ponieważ gdy trafimy na CH, mamy możliwość kontynuowania jugglem typu CH 4, t+2,3,4 DS p+3.
Jeśli chodzi o rzuty, to przede wszystkim musisz używać p,p+3+4. Jest to jeden z niewielu rzutów w grze, które pozwalają na posadzenie jugli. Od prostych p,p+3+4, (g/p)N,4, 1,2,3, 1,2,3 (54 dmg), poprzez średnie p p+3+4, p,p p+4, t+2,3,4 DS p+3 (59 dmg), aż do naprawdę trudnych, p,p+3+4, p,p, 4,g+3, p,p, 1, p,p+2,1,3 (67 dmg).
Z bliska nieźle działa także d+1,3, kiedy pierwszy hit siądzie ne CH, drugi jest gwarantowany, chociaż tak naprawdę opłaca się używać tylko d+1.
Jeśli masz zamiar używać zbicie na pięści, to jest teraz możliwość szybszej ucieczki z opóźniena, poprzez wykonanie 3+4. Po zwykłym rzucie możesz przytrzymać d, e Law przejdzie do BT, z którego mozesz praktycznie na gwarancie odpalić d+4. Generalnie Law to jest postać, którą trzeba kombinować, nie można nim gry opierać ne kilku zagraniach, dlatego nie zraź się, jeśli od razu nie będziesz nim zbierał plonów. Aczkolwiek na dłuższą metę uważam, że to jedna z najgroźniejszych postaci w grze.

OPIS POSTACI

BRYAN FURY



Poziom trudności w opanowaniu **początkujący.**

Bryan to postać, która dostała chyba największego kopa w stosunku do T4. Cyborg nie dość, że teraz dysponuje naprawdę potężnymi jugglami, to jeszcze na dokładkę ma bardzo łatwą akcję przy ścianie, która bierze sporo energii. Wciąż jest bardzo szybki, posiada naprawdę rewelacyjne ciosy z właściwościami rozbijania, idących na przeciwną wysokość. Prawdę mówiąc można rzec, iż jest to jedna z potężniejszych postaci w grze.

WS+1 - wciąż przyzwoity juggle starter, jednak w dobie t+1 nie jest on na pewno już tak użytecznym jak choćby w T3. Według mnie najlepiej stosować go jako gwarant po zablokowanych dolnych ciosach - z opóźnieniem co najmniej 14 klatek. W polu nie za bardzo opłaca się tego używać, no chyba, że nauczysz się wykonywać ten cios szybszym sposobem i to w dodatku bez schodzenia do pozycji kucającej. Robi się to tak: d,d/f,t,N,1 - bardzo szybko! Można to także zrobić d,d/p,p+1 z tym, że ta wersja jest dużo wolniejsza, ale za to dużo prostsza.

Juggle dla początkujących:
WS+1, t+2,1,4 (51 dmg)
WS+1, 3,3,4 (46 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
WS+1, d/t+2, 3,3,4 (55 dmg)
WS+1, 3,3, p,p+2 (51 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
WS+1, 3+4, 3,3, p,p+2 (65 dmg)
WS+1, t+3,p,3, p+1,2, p,p+2 (66 dmg)
Juggle dla maniaków:
WS+1, d,d/f,t,N,3, 3,3, p,p, 1, p,p+2 (66 dmg)
WS+1, p+4, p+4, p+4, p,p+2 (60 dmg)



1+3+4 - jest to znany z poprzednich części taunt. Dlaczego on jest w T5 taki ważny? Ano dlatego, że gdy trafisz nim przeciwnika stojącego przy ścianie, to weźmiesz mu sporą ilość energii. Dodatkowo dzięki tauntowi możesz szybciej przemieszczać się po arenie walki. Wystarczy naciskać przemiennie p i 1+3+4. Ważniejsze ciosy, które są gwarantowane po trafieniu tauntem:
1,4
4,3
p+2,1,4
3+4
WS+1
p,t+2
Jeśli trafisz w przeciwnika tauntem pod ścianą, to jeko gwaranta użyj 3+4. Zostanie on ogłuszony, a Ty będziesz mógł zrobić 1,2,1, d/p+3! Tak potężny dmg po zwykłym tauncie naprawdę świadczy tylko o potędze Bryana.

t+1 - zdecydowanie najlepszy juggle starter Bryana. Przede wszystkim daje 3 klatki przewagi na bloku! To właśnie sprawia, że jest to jeden z najskuteczniejszych ciosów w arsenale cyborga. Polecam używanie tego zagrania z SS. Fakt, że robią się przez to dziwne kąty, ale standardowe juggle siedzą zawsze. Kiedy trafisz tym na blok, przeciwnik ma dwie opcje do wyboru albo stoi i nic nie robi (wtedy wpakuj jakiś rzut), albo będzie naciskał najszybszy cios np. 1 lub d+1. Tutaj już wchodzi w grę tak zwane 'mind games'. Musisz przewidzieć co uczyni przeciwnik. Jeśli wyczytasz, że zrobi d+1, Ty wykonaj g+4 + juggle za darmo. Jeśli przewidzisz, że zrobi **1** - schyl się i zrób momentalnie WS+1. W każdym razie nie bój się nadużywać tego zagrania, bo jest dosłownie wyśmienite.
Juggle dla początkujących:
t+1, 3,3,4 (49 dmg)
t+1, t+2,1,4 (54 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
t+1, d/t+2, d/t+2, d+3,2 (57 dmg)
t+1, d+3,2, p+1, p,p+2 (58 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
t+1, d/t+2, p+1, p,p+1,2, p,p+2 (60 dmg)
t+1, d/t+2, d/t+2, p+1, p,p, d+3,2 (61 dmg)
Juggle dla maniaków:
t+1, d/t+2, p+1, p,p+1, p,p+1,2, p,p+2 (65 dmg)
t+1, 1+3+4, t+3,p,3, p+1,(2),1 (55 dmg)

d/p+3 - mocna podcinka, która w tej części niestety ma duże opóźnienie na bloku (siedzą najmocniejsze wybitki od każdej postaci). Aczkolwiek wcale nie odradzam jej używanie, ponieważ zagranie to jest bardzo dobrym high crushem, a przecież w przypadku Bryana kończą się one zazwyczaj na ścianie, gdzie dmg dochodzi przeważnie do setki! Polecam stosowanie jej z pół-dystansu, gdy widzisz, że przeciwnik zadaje jakiś cios. To samo tyczy się sytuacji, w których przewidzisz, że przeciwnik zrobi cios idąc na high.
Juggle dla początkujących:
d/p+3, WS+3, 1,2,1 (53 dmg)
d/p+3, g/p+3, p+4,3,4 (63 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
d/p+3, g/p+3, p+1,2, p,p+2 (62 dmg)
d/p+3, g/p+3, 1, p,p, 1,2,4 (63 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
d/p+3, g/p+3, p+1, p,p+1, p,p+1,2, p,p+3 (70 dmg)
d/p+3, p,p+(3) (57 dmg)
Juggle dla maniaków:
d/p+3, g/p+3, p+1, p,p+1, 3,3,4 (72 dmg)
d/p+3, g/p+3, d+3,2, p+1, p,p+2 (73 dmg)

p,t+2 - możliwość buffenngu (czyli wciskanie kombinacji podczas opóźnienia) umożliwia wykonanie tego ciosu w jego właściwej prędkości, czyli 13 klatek. Jest to górny juggle starter, którego używania powinieneś się obawiać jedynie w przypadku notorycznie schylającego się przeciwnika lub takiego, który będzie Ci robił high crushe. Poza tym cios ten jest bezpieczny na blok (7 klatek opóźnienia) i wybija naprawdę wysoko, umożliwiając robienie jugli wypisanych poniżej.
Juggle dla początkujących:
p,t+2, p,p+3 (40 dmg)
p,t+2, p+1+2, 3,3,4 (60 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
p,t+2, p+1+2, p+1, t+1, d/t+3 (58 dmg, uwzględniając, że przeciwnik może zniwelować dmg turlając się do tyłu)
p,t+2, p+1+2, p+4,3,4 (59 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
p,t+2, p+1+2, p+1+2, 3,3, p,p+2 (65 dmg)
p,t+2, p,p, t+3,p,3, p+1, p,p+2 (61 dmg)
Juggle dla maniaków:
p,t+2, p,p, 3,3,2, p,p+2 (58 dmg)
p,t+2, p+1+2, 3,2,1,2 (60 dmg)

g+4 lub g/p+4 - bardzo przydatny juggle starter w dwóch wersjach. Pierwsza jest wykonywana praktycznie w miejscu, a druga ma stanowczo większy zasięg. Obie zaś są całkowicie bezpieczne na blok (strata tylko 3 klatki), a jedyne co można zarzucić tym starterom to to, iż są naprawdę długie (24 klatki/framy). Dodatkową zaletą jest oczywiście crushowanie ciosów dolnych. A sam dobrze wiesz co dzieje się z przeciwnikiem, gdy znajdziesz się blisko ściany.

Juggle po tej wybitce to:
Juggle dla początkujących:
g+4 lub g/p+4, 4,3,4 (49 dmg)
g+4 lub g/p+4, d/t+2, p+4,3,4 (58 dmg)
Juggle dla średnio zaawansowanych:
g+4 lub g/p+4, d/t+2, d/t+2, d+3,2 (58 dmg)
g+4 lub g/p+4, d+3,2, p+1, p,p+2 (59 dmg)
Juggle dla zaawansowanych:
g+4 lub g/p+4, d/t+2, p+1, p,p+1,2,4 (60 dmg)
g+4 lub g/p+4, p+1, 3,3, p,p+2 (57 dmg)
Juggle dla maniaków:
g+4 lub g/p+4, p+1,4,3,3, p,p+2 (65 dmg)
g+4 lub g/p+4, p+1,4, 3,3,4 (59 dmg)

p,p+2 - świetny i bardzo szybki cios - 13 klatek - ale da się wykonać najszybciej w 14. Zasięg tego ciosu nie ustępuje prędkości. A gdy trafimy nim przeciwnika, możemy próbować dwóch rzeczy. Najbardziej uniwersalną wydaje się być dobijające w tej części t,t+4. Przeciwnik może co prawda przytrzymując p zrobić sprężynkę do przodu, jednak naraza się tym na kolejne p,p+2 na gwarancie. Mówiąc wprost p,p+2,t,t+4 to praktycznie gwarant, więc zachęcam do używania tej kombinacji. Mimo iż p,p+2 jest ciosem górnym, nie należy obawiać się go używać, gdyż jest bardzo priorytetowy i wchodzi praktycznie wszędzie, zadając bardzo przyzwoity damage.



p,p+4 - bardzo dobrze spisujący się cios. Relatywnie szybki (16 klatek +1 na wykonanie), stepuje przy okazji w lewo, dzięki czemu może służyć jako podwójny step. Wykonuje się to robiąc najpierw SS w lewo, a potem p,p+4. Niesamowicie omija różne ciosy, zadając duży damage. Uważaj jednak, ponieważ idzie na high.

1,2,1 - bardzo popularna kombinacja z poprzednich części została drastycznie zmieniona. Ciężko powiedzieć, że ją osłabiono. Ostatnią 1 można opóźniać, myląc przeciwnika, który będzie chciał przejąć inicjatywę, a w przypadku trafienia tym ciosem na CH - mamy ogłuszenie i przykładowego juggla.
Uniwersalna wersja: (1,2),1 na CH, d/t+2 (nie od razu), 3,3,4 (58 dmg, nie licząc obrażeń pięści umieszczonych w niewiasie).
Cała ta kombinacja jest bezpieczna na blok, więc nie obawiaj się jej używać.

1,4 - co prawda są tu kontynuacje, ale ja podaję tylko te dwa ciosy, gdyż są najbardziej użyteczne. Mimo iż jest na high, bardzo dobrze działa jako broń przeciwko szarżującemu przeciwnikowi. Całość jest niesamowicie szybka, nie mówiąc już, że zaczyna się od 8-klatkowego puncha, czyli jest rewelacyjną kombinacją w przypadku niewielkich opóźnień u przeciwnika. Za przykład podam gwarant, który jest przy okazji natural combo - ws+1+2,1,4
W tej sytuacji i uwzględniając, że ws+1+2 jest bardzo szybkim midem (10 klatek), wyciągamy z całej akcji duży damage, mając wciąż inicjatywę (przewaga po trafionym 1,4 - to 4 framy) i mogąc dalej atakować. Jest to tylko przykład, na którego podstawie z pewnością sam wymyślisz jakieś ciekawe custom stringi.

D+3,2 - kombinacja low, mid - bardzo przydatna w przypadku tworzenia custom stringów. Na bloku po ostatnim ciosie masz stratę 10 klatek, czyli nie jesteś całkowicie bezpieczny. Nikt jednak nie każe robić zawsze dwóch hitów, gdyż po samym d+3 strata jak na dolny cios jest naprawdę niewielka (11 klatek). Natomiast całość jest gwarantowana w przypadku trafienia pierwszego hitu na CH i nagradza przewagą aż 6 klatek, czyli możesz dalej atakować bez obaw.

d/t+3 - kolejny nowy cios - jest high crushem, bardzo szybkim łowem, którego można nadużywać. Bardzo dobry i szybki kopniak (16 klatek) z naprawdę niewielkim opóźnieniem (11 klatek). Używaj zawsze i wszędzie, gdyż praktycznie nic nie ryzykujesz. Warto nadmienić, że przy trafieniu masz stratę 1 klatki a na CH przewagę 4.

d/p+4 - to już cios z całkowicie innej beczki, ponieważ jest Twoim najlepszym przyjacielem w walce ze stepującym przeciwnikiem. Jest długi (23 klatki), za to bezpieczny na bloku (-5 klatek straty). Po trafieniu tym ciosem jesteś w dogodnej sytuacji, aby męczyć wstającego przeciwnika, gdyż leży on po nim plecami do Ciebie.

T+2,1 - użyteczne tylko wtedy, jeśli spodziewasz się, iż Twój przeciwnik zastakuje Cię i uzyskasz CH na tym niespecjalnie szybkim ciosie (17 klatek - pierwszy z kombinacji).
Oba hity idą na high, więc uważaj. Nagrodą za CH są mocne akcje
- łatwiejsza: T+2 CH,1, d/t+2, p+1, 3,3,4 (82 dmg)
- trudniejsza: T+2 CH,1, d/t+2, d+3,2, p+1, p,p+2 (87 dmg)
Kombinacje t+2,1 można kończyć naciskając 2 lub 4, czego nie radzę robić. Masz także ciekawszą opcję: naciskając przód natychmiast po t+2,p+1, możesz zcancelować pierwszy cios, albo zamiast przodu nacisnąć górę lub dół (t+2,1,g lub d) - są to chwyty mające zmylić przeciwnika.

Ws+3 - kolanko jest bardzo szybkim midem (12 klatek). Jego głównym atutem jest ogłuszanie na CH, po którym siedzą naprawdę duże obrażenia. Z samego ogłuszenia da się wyrwać (naciskając przód), jednak wiele osób nie jest do tego przyzwyczajonych. Najlepszą rzeczą po kolanku jest d,d/f,t,N+2,t+2 (tzw. nabijanie), możemy zakończyć d+3,2, d+3,2 lub d/t+2, d+3,2, p,p+2 - zabierze to odpowiednio 98 i 107 damage.

Cyborg ma chyba najbardziej perfidną ścianę w grze. Z jakiejkolwiek odległości nie dojdziesz, możesz wykonać 1,2,1 i d/p+3 na gwarancie. Nie masz się co łudzić, jeśli zrobisz techrolla pod ścianą po 1,2,1 to d/p+3, zgarnie Cię i prawdopodobnie znowu dostaniesz ścianę. Bardzo użytecznym w dochodzeniu do ściany okazuje się być cios d+3,2, gdyż zostawia on przeciwnika wysoko ogłuszonego.

d/p+1, 1, 1, 1,2 - seria zaczynająca się od szybkiego mida. Trzeba o niej wspomnieć, ponieważ Bryan nie ma specjalnie szybkiego ciosu na mid. Jest to Twoja recepta na schylających się przeciwników. Oczywiście nie trzeba wykonywać aż tyle jedynek - 2 można wyprowadzić nawet po jednym D/P+1. Ogólnie całkiem przydatna sena, dobra również na przeciwników wstających uderzeniem nogą, ponieważ naprawdę ciężko ją przerwać.

3+4 - kolejny w miarę szybki mid, szczególnie polecam go po sidestepie w prawo. Cios ten jest wykonywany z miejsca i posiada specyficzny priorytet, po za tym ogłusza na ścianie.

Bryan dostał nowy rzut specjalny p,p+1+2, który zadaje duży damage i zostawia przeciwnika plecami do Ciebie z inicjatywą na dalszy damage. Wyrywa się z niego naciskając 1+2.

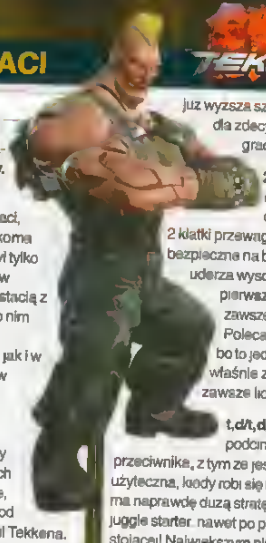
Ciosy dobijające u Bryana:
d/p+3
d/t+3
t,t+4
d+4
t+3,1+2

Po dolnym zbiciu ręki wykonuj: d/p+1,2
Po dolnym zbiciu nogi wykonuj: t+4, d+3,2, p+1, p,p+2 (możesz dodać jeszcze trzy p+1 w zależności od ambicji)

Moim zdaniem Bryan, to jedna z najmocniejszych postaci w grze. System highcrushy wynagrodził go szczególnie obficie. Ma rewelacyjną ścianę, taunta i wiele innych ciosów i cancell, dzięki którym można grać tą postacią technicznie.

OPIS POSTACI

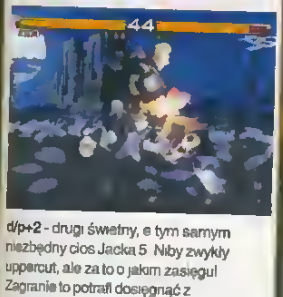
JACK 5



Poziom trudności w opanowaniu **średnio zaawansowany.**

Robot to zawsze była jedna z bardziej niedocenianych postaci, aczkolwiek według mnie rzekoma słabość tego charakteru, to był tylko pozór. Nie twierdzę, że Jack w jakimkolwiek Tekkenie był postacią z wyższej półki, ale można było nim naprawdę fajnie, a zarazem skutecznie pograć - tak w T3, jak i w TT1 (para Gun-Jack i Jack2 w dobrych rękach rządziła strasznie). W T5 jest jeszcze lepiej! Teraz robot został naprawdę solidnie dopakowany. W końcu dostał kilka szybszych zagrań z biska, a co najlepsze, otrzymał najważniejsze ciosy od wszystkich Jacków z całej serii Tekkena. Do tego dochodzi znakomity zasięg rażenia, który po raz pierwszy w historii tej serii można sensownie wykorzystywać. Na dokładkę Jacuś posiada naprawdę silne rzuty, a i cała reszta zabiera także sporą ilość energii. Duzym minusem Jacka 5 jest dosyć trudny stopień opanowania, chodzi mi o to, że potrzeba naprawdę dużego treningu, żeby radzić sobie z szybkimi postaciami (Nina, Steve itd.) w rękach dobrych graczy. Trzeba się po prostu pogodzić z faktem, że Jack 5 demonem prędkości nie jest.

d/f+1 - zdecydowanie najbardziej użyteczny ze wszystkich ciosów Jacka 5. Jest piekielnie szybki (12 klatek) i uderza na low! Kolejną ogromną zaletą tego zagrania jest jego duży zasięg. Dlatego nie wahaj się stosować d/f+1 dla bezpieczeństwa gdy widzisz, że przeciwnik się zbliża - jeśli uderzysz w powietrze i tak w 90% przypadków nic Ci nie grozi. Cios ten także bardzo dobrze spisuje się przy wszelkich setupach, kiedy przeciwnik leży na plecach, głową zwróconą do Ciebie, wtedy dostanie w plecy i na gwarancie siedzi WS+4. Po trafieniu zostajesz w pozycji kucającej i możesz wykonać nieprzerywalne WS+4, no chyba że przewidzisz, że przeciwnik wstuka coś wolniejszego, wówczas atakuj z WS+1. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze małe strata na bloku. Jeśli chcesz skutecznie grać robotem, to musisz nadużywać tego zagrania.



d/p+2 - drugi świetny, a tym samym niezbędny cios Jacka 5. Niby zwykły uppercut, ale za to o jakim zasięgu! Zagranie to potrafi dosięgnąć z nieprawdopodobnie daleka. Jeszcze niejednokrotnie będziesz się dziwił jakim cudem doszedł tan cios. Dodatkowo z biska trwa 14 klatek, więc spisuje się dobrze jako gwarant po ciosach przyjętych na blok. Jednak największym plusem d/p+2 jest to, że wybija w powietrze w każdej sytuacji! Szkoda, że Jack 5 nie posiada zbyt dużych możliwości juggle'owania, ale przecież nie można mieć wszystkiego. Standardowo siedzi d/p+2, p+2, p+2, p+2, p+1+2,2. Dla ułatwienia można zrobić z jedną p+2 lub dwoma. W każdym razie to zabiera najwięcej energii i raczej tego powinno się używać. Oczywiście można spróbować jakichkolwiek setupów, ale to już wyższa szkoła jazdy, nie pewno nie dla zdecydowanej większości graczy.

2,1 - szybka (pierwszy cios 10 klatek) dwuhitowa seria, dająca 2 klatki przewagi na trafieniu i bezpieczne na bloku. Pierwszy cios uderza wysoko, a drugi na mid. Jeśli pierwszy hit trafi, to drugi jest zawsze gwarantowany. Polecam nadużywać z biska, bo to jedyne szybkie zagranie właśnie z biska, na które możesz zawsze liczyć.

f,d/f,d,d/p+1 - bardzo dobra podcinka wywracająca przeciwnika, z tym że jest ona tylko wtedy użyteczna, kiedy robi się to z głowa, ponieważ ma naprawdę dużą stratę na bloku - siedzi każdy juggle starter, nawet po przejściu do pozycji stojącej! Największym plusem tego ciosu jest oczywiście duży zasięg. Nie zapominaj także, że możesz dobić przeciwnika leżącego na ziemi. Co prawda narażasz się wtedy na kopniak z ziemi, ale jest to wymiana opłacalna raczej dla Ciebie. Najlepsze jest jednak to, że ta podcinka jest na granicy widoczności. Gracze z dobrym refleksem mogą ją widzieć, ale wtedy można wymieniać ją z f,d/f,d,d/p+2, który ma kilka pierwszych klatek animacji identycznych i zajmuje mniej więcej tyle samo czasu. Bardzo dobrze skutkuje taka wymiana przy ścianie. Aha, jeśli trafisz podcinką blisko ściany, to na gwarancie siedzi d/f+4.



f,d/f,d,d/p+2 - znakomity cios na mid! Wszak nie należy on może do najszybszych (21 klatek), ale ma wysoki priorytet, jest silny i odznacza się nawet dobrym zasięgiem. Na bloku jest tylko 12 klatek straty, więc większego ryzyka nie ma podczas stosowania tego ciosu. W szczególności opłaca się kilka razy podciąć przeciwnika przy pomocy f,d/f,d,d/p+1, a później wymieniać właśnie z f,d/f,d,d/p+2. To naprawdę skutkuje na 90% graczy. W szczególności świetnie spisuje się ta wymiana pod ścianą. Kiedy ogłuszysz tym ciosem przeciwnika na ścianie, od razu z pozycji kucającej stukaj WS+1+2, 1+2. Oponent znowu będziesz leżał przy murze i znowu będzie musiał zgadywać.

f+1 - dosyć szybki cios na mid, z tym że praktycznie bez zasięgu. Warto wspomnieć o nim choćby dlatego, ponieważ niezależnie od tego, czy trafi na blok, czy na czysto zostawa przeciwnika w pozycji kucającej. Jeśli uderzysz tym w gardę wroga, jesteś bezpieczny, a takich zagrań Jack 5 ma naprawdę mało.

p,p+2 - wybitka posyłająca przeciwnika wysoko w górę. Niestety z dosyć sporym opóźnieniem na bloku (17 klatek) i stosunkowo małym jak na Jacka 5 zasięgiem, dlatego trzeba rozsądnie jej używać. Generalnie jest to bardzo ryzykowny cios, ale nie można zapominać, że taką właśnie postacią jest Jack 5 - nie ma zysku bez ryzyka. Jeśli chodzi o juggle, to początkujący śmiało mogą stosować p,p+2, d+1+2. Średnio zaawansowani p,p+2, p+2, p+2, p+2, p+1+2,2. Zaawansowani p,p+2 {g/p},4 (musisz poczekać do odpowiedniego momentu opadania postaci), p+2, p+1+2,2.

f,d/f,d,d/p,p,d/p+1 - Drugi juggle starter wybijający przeciwnika wysoko w powietrze. Posiada ona dokładnie takie same opóźnienie na bloku co p,p+2, z tym że odrzuca oponenta na większą odległość, więc przypuszczalnie bardziej opłaca się stosować f,d/f,d,d/p,p,d/p+1, gdyby nie 10 razy bardziej skomplikowana kombinacja do wstukania. Nawet jeśli uda Ci się szybko zakręcić bez dodatkowej animacji machania lewą ręką, to i tak masz takie samo opóźnienie na gardzie wroga. Juggle siedzą dokładnie identyczne co po p,p+2 - sama wybitka bierze o jeden punkt więcej. Szczerze mówiąc mam mieszane uczucia co do tego ciosu - używaj na własne ryzyko.

f+2 - jeden z bardziej użytecznych ciosów. Sprawia on pozór wolnego strzału, o którym od razu powinno się zapomnieć, na szczęście nic nie jest tym czym się wydaje. Po pierwsze uderza on na średnią wysokość. Po drugie strasznie odpycha trzymającego blok przeciwnika, co daje ogromne możliwości do setupów - przy ścianie chyba największa ze wszystkich zagrań. Dlaczego? T+2 daje 5 klatek przewagi na bloku! Po trzecie spokojnie można to wymieniać z d/f+2. Już po kilku walkach zobaczysz, jak ładnie Twój przeciwnik będzie to zjadał kląc na karabinowego Jacka). Tylko gracze z dobrym refleksem widzą tą wymianę, a takich jest naprawdę mało. Nadużywaj!

d/f+2 - co by nie mówić, jest to naprawdę użyteczna podcinka. Nie ma takiego dużego opóźnienia na bloku, co f,d/f,d,d/p+1, choć wciąż nie jest ono małe - siedzi od każdej postaci g/p,4 + juggle. Przede wszystkim musisz nauczyć przeciwnika schylać się właśnie używając tego zagrania, a następnie wymieniać z f+2, czego nie widzi 90% graczy. Jeśli trafisz tym przy ścianie, to gwarantowane jest drugie d/f+2.

p,p,p+2 - potężne uderzenie prawą ręką na średnią wysokość. Cios ten nie jest może bardzo łatwy do wykonania (szczególnie z biska), ale za to daje 9 klatek przewagi na bloku, a na trafieniu jeszcze więcej (11/12). Nie da się co prawda tej przewagi wykorzystać, ale daje ona naprawdę ogromne pole do popisu. Można wykonać p+1+3_2+4 lub zrobić p,p+2 i liczyć na niewiedzę przeciwnika. Wariantów jest naprawdę sporo.

d/f+4 - szybki cios prawym butem na low. Ma takie samo opóźnienie co d/f+1, z tym, że jest minimalnie wolniejsze i zabiera 3 punkty energii mniej. To właśnie sprawia, że raczej nie opłaca się tego ciosu używać, ale dla urozmaicenie gry jednak można. Po trafieniu zostajesz w pozycji kucającej, z tym że WS+4 już nie jest nieprzerywalne. Możesz za to próbować d+2, jeśli przewidzisz, że oponent będzie coś naciskał. Zagranie to nie jest złe, po prostu ma tylko lepszy odpowiednik.

WS+1 - zdecydowanie najlepszy cios z pozycji kucającej. Trwa 15 klatek, ma niewielką stratę na bloku (12 klatek) i co najważniejsze wybija w powietrze pozwalając na konkretne akcje. Spisuje się także dobrze jako gwarant po zablokowanych podcinkach. Początkujący gracze niech używają: WS+1, 1,2. Zawansowani standardowo stukają: WS+1, p+2, p+2, p+2, p+1+2,2.

p,p+3 - niezłe uderzenie z góry nogą, dające minimalnego stuna na bloku, dzięki któremu masz 3 klatki przewagi. Jeśli trafisz tym przy ścianie, to na gwarancie masz d/f+3. Warto tego używać, w szczególności przy ścianie.

p+3+4 - w miarę szybki wjazd barkiem na mid, z małą stratą na bloku. Posiada także duży zasięg, więc można stosować ten cios w defensywie. Dodatkowym plusem tego zagrania jest to, że w kilku klatkach animacji schyla się pod górnymi ciosami i ogłusza na ścianie z biska.

d/p+3+4 - bardzo szybie uderzenie (13 klatek), ale jednocześnie samobójcze. Pod żadnym pozorem nie można go używać w polu, ponieważ ma AŻ 22 klatki opóźnienia na bloku, co przekłada się praktycznie na każdy juggle starter w grze. Stosować tylko jako gwarant po ciosach z małym opóźnieniem na bloku (czyt. Tam, gdzie nie siedzi d/p+2).

SS+2 - zdecydowanie najlepszy cios z uniku, a jednocześnie jedyny, który polecam używać. Daje 10 klatek przewagi na bloku! Najlepiej używać go przy ścianie i tym samym zmuszać przeciwnika do zgadywania. Po trafieniu tym na blok świetnie spisują się rzuty specjalne, pod którymi można się co najwyżej schylić, ale jeśli przeciwnik zacznie się schylać pod ścianą, to z Jackiem 5 długo nie pożyje. Po trafieniu tym na czystym hicie na gwarancie masz z minimalnego podejścia: f,d/f,d,d/p+1. No chyba, że przeciwnik wstanie od razu sprężynką, wtedy siedzi tylko najbardziej ryzykowny cios od robota p,p+3+4. Cios ten także ogłusza przeciwnika na ścianie i można zdążyć z WS+1+2, 1+2, a po tym d/p+1+2. Jedyną wadą tego zagrania jest wysokość, na jaką trafia (high), ale gdyby to był mid, nie dałoby się za bardzo z Jackiem grać.

p+1+2,2_1+2 - pierwszy wariant, to bardzo dobra kombinacja uderzająca na średnią wysokość w przypadku dwóch hitów z małą stratą na bloku. Stosuj głównie na przeciwników lubujących się w ciągłym unikaniu ciosów. Druga opcja różni się tylko drugim uderzeniem, który idzie na low. Od razu uprzedzam wszystkich, że nie jest to żadna wymiana i nawet przeciętni gracze są w stanie blokować to na refleks. Dlatego według mnie wariant z drugim ciosem na low jest całkowicie bezużyteczny.



Jeśli chodzi o rzuty, to polecam używać d/f+p+1+2, d/p,d/p+2+4 (w połowie opadania przeciwnika siedzi d+1+2!). Bardzo dobrze spisuje się także d/f+2+3, po którym jest naprawdę spora przewaga, która pozwala na wiele opcji. Dodatkowo po zwykłym rzucie (1+3) przy ścianie na gwarancie siedzi d/p+1+2 + setupy.

Ciosy dobijające u Jacka 5 to:
f,d/f,d,d/p+1
d/f+4
d/f+3
p,p+3
d/f+2
p,p+3+4
f,d/f,d,d/p,p,d/p+1
d/p+1+2
FC (d)+1
g/p+3+4
3+4

Przy ścianie Jackiem 5 polecam WS+1+2, 1+2 + dobitka (np. d/p+1+2). Niestety siedzi to tylko po ciosach, która bezpośrednio ogłuszają na ścianie. W innych przypadkach trzeba liczyć tylko i wyłącznie na setupy, które bądź co bądź są w większości przypadków dużo silniejsze, niż gwarantowane akcje.

W przypadku Jacka po każdym pary rób zawsze d/p+2 i juggle.

Podsumowując Jack 5, to zdecydowanie jedna z cięższych postaci do opanowania, jeśli chodzi o grę na najwyższym poziomie - w szczególności przeciwko szybkim postaciom. Aczkolwiek uważam, że ograniczając się i grając z głową, da się rywalizować naprawdę z każdym. Jednak do tego potrzebny będzie długi trening, mocne setupy i duża cierpliwość.

Podziękowania dla Boskona za nieocenioną pomoc przy tworzeniu opisu do większości postaci i dla Hwo_the_doga za podzielenie się wiedzą na temat Hwoaranga.



INFO - TEKST

platforma
developer
gatunek
liczba graczy
czas gry
stopień trudności
akcesoria
ocena w PSX EXTREME
ocena średnia*

* na podstawie ocen krążących w serwisach internetowych (dane z www.gamerankings.com)

SOUL CALIBUR III

Witam serdecznie wszystkich fanów Calibura i cieszę się, że po raz kolejny mogę uczestniczyć w przygotowaniu opisu tej wyjątkowej gry. Mój wkład tym razem jest co prawda marginalny, jednak w miarę skąpych możliwości starałem się dorzucić coś od siebie. Główne dowództwo projektu objął tym razem Amer, któremu w tym miejscu bardzo dziękuję za ogrom pracy włożonej w powstanie tego opisu. Dziękuję też wszystkim pozostałym autorom, którzy przyłożyli się do jego powstania. Jak już pewnie zauważyliście, poradnik SC3 jest bardzo kompaktowy. Musieliśmy to wybaczyć, ponieważ takie są prawa rynku i zwyczajnie nie mieliśmy żadnego głosu w tej kwestii. Natego, jeśli pominęliśmy akurat Twoją postać, to proszę nie mieć nam [illegible] za złe - staraliśmy się upchnąć na dostępnych stronach jak najwięcej informacji, lecz niestety - postawiono nas przed trudnym wyborem. Mam jednak nadzieję, że opis pomoże w odkrywaniu tajników Soul Calibura 3, czego życzę w imieniu wszystkich jego autorów [MUTTI]

SYSTEM:

Z powodu znikomej ilości miejsca przeznaczonego na ten FAQ postanowiliśmy zrezygnować z omawiania wszystkich dotyczących systemu SC3 aspektów (oczywiście na rzecz podstaw, nowości oraz informacji niezbędnych do szybkiego przyswojenia zawartych tu treści). Na szczęście sama gra opatrzona została niezwykle rozbudowanym trybem Practice, pozwalającym dogłębnie przetestować wszystkie występujące w niej technikalia. Mało tego - znajdziecie tam także słowniczek zawierający wyjaśnienie kilkuset , bardzo pomocnych pojęć. Prawdziwa gratka, nie tylko dla miłośników SC. Szczerze polecam!

STOSOWANE SKRÓTY:

A - cięcie horyzontalne
B - cięcie wertykalne
K - kopnięcie
G - blok
p - przód
t - tył
g - góra
d - dół
d/p - dół/przód
d/t - dół/tył
g/p - góra/przód
g/t - góra/tył
N - pozycja neutralna (żaden kierunek nie jest wciśnięty)
QCF - ćwierć koła do przodu (d,d/p,p)
QCB - ćwierć koła do tyłu (d,d/t,t)
HCF - pół koła do przodu (t,d/t,d,d/p,p)
HCB - pół koła do tyłu (p,d/p,d,d/t,t)
, - jeden po drugim
~ - natychmiast
+ - jednocześnie
_ - opóźnienie
[] - przytrzymaj
/ - zamiennie/lub
- Just Frame
8w - eight way run
FC - pełne kucnięcie
WS - podczas wstawania
WL - podczas lądowania (po skoku)
VC - Variable Cancel
<> - postawa dodatkowa
<BT> - stojąc tyłem

WYSOKOŚCI TRAFIEŃ:

h - high (atak wysoki), można blokować wysoko lub schylać się
m - mid (atak średni), można blokować wysoko
l - low (atak niski), można blokować nisko lub przeskakiwać
sm - special mid (specjalny średni), można blokować nisko lub wysoko
sl - special low (specjalny niski), można blokować nisko, wysoko lub przeskakiwać

Uwaga: duża litera oznacza, iż atak trafia leżącego przeciwnika!

PARAMETRY ATAKÓW:

NC - natural combo, jeśli pierwsze uderzenie trafi, przeciwnik nie może zablokować/uniknąć następnego.

aGI - auto GI, ciosy opatrzone takim 'znaczkiem' posiadają zdolność odbijania określonego rodzaju ataków

RO - ring out, wypchnięcie przeciwnika poza krawędź areny. Automatycznie kończy rundę na naszą korzyść.

KND - czyli najprościej ujmując nokaut. KND nie zawsze musi równać się RO (i odwrotnie).

BN - bounce, odbicie przeciwnika od ziemi. Można kontynuować juggle'a. Podobnie jak w SC2 - wysokość lotu uzależniona jest od rodzaju podłoża, na którym akurat toczy się walka.

AT - attack throw, atak który na trafieniu przechodzi w rzut. Najczęściej nie można się z niego wyrwać.

DOS - double over stun, podstawowy rodzaj ogłuszenia, a przy tym jedyny, z którego przeciwnik może się wyrwać (wklepując 5 dowolnych kierunków). W SC3 istnieją dwa rodzaje DOS'a.

1 - przeciwnik łapie się za brzuch, po czym powoli upada twarzą na ziemię (przykład: CH d/p+A Maxego).

2 - przeciwnik zostaje odepchnięty do tyłu, potyka się i upada podpierając jedną dłonią o podłoże (np <CRD> B od Yun-seonga).

Znajdujący się na DOS'ie oponent automatycznie otrzymuje status TC - nie dosięgnie go żaden wysoki cios ani rzut, ale naraża się na wszystkie mid'owe/niskie ataki oraz niskie rzuty.

CS - crumple stun, postać łapie się za brzuch, po czym powoli upada na pysk. Zwykle siedzą po nim mocne zestawy, jednak ataków opatrzonych takim parametrem jest stosunkowo niewiele.

FS - fall stun, występuje wiele jego odmian, generalnie jednak przeciwnik leci po nim na plecy. Podczas animacji upadku jest całkowicie bezbronny.

SPS - spin stun, przeciwnik obróci się kilkukrotnie wokół własnej osi. Długość trwania SPS'a uzależniona jest od konkretnego ataku.

QS - quake stun, sporadycznie występujące ogłuszenie, wywołują je ataki mocno uderzające w podłoże (nie w przeciwnika!). Otrzymując taki rodzaj stuna zawodnik zachwieje się na nogach nie mogąc blokować ani zbijać.

THS - toe hop stun, oponent łapie się za jedną nogę (jest bezbronny), po czym upada.

LS - lift stun, występuje w dwóch odmianach: 1) trafiona postać lekko 'przysiada', po czym błyskawicznie podnosi się z głoby; 2) oponent składa się w pół i zostaje odepchnięty do tyłu (niekiedy LS kończy się KND).

GC - atak rozbija gardę przeciwnika. Sam nie zadaje żadnych obrażeń, ale wystawia na dalsze (gwarantowane bądź prawdopodobne) kontynuacje. Więcej informacji na ten temat poniżej.

SCUB - cios nieblokowalny, ale dopiero po naładowaniu na odpowiedni (najczęściej trzeci lub drugi) poziom SCh. Uwaga. cios ten może zostać odbity przy pomocy standardowego GI.

FrC - wymuszenie schylania u przeciwnika. Po zablokowaniu/przyjęciu takiego uderzenia oponent zostaje automatycznie przeniesiony do FC.

UB - cios nieblokowalny. Jedyny ratunek to SS (o ile jest to atak horyzontalny), schylenie, akok lub idealnie mierzony pGI.

TJ - uderzenie wyposażone w określoną liczbę klatek animacji, w czasie których znajdujemy się w powietrzu, unikając tym samym wszystkich ataków skierowanych na low, sl oraz standardowych rzutów (uwaga na chwyty łapiące przeciwnika w locie). Przy odrobinie refleksu można stosować je z premedytacją do karania niskich ataków przeciwnika.

TC - cios połączony ze schyleniem, w czasie trwania którego unikamy skierowanych na high ataków (w tym także i rzutów).

RC - cios, po wykonaniu którego znajdujemy się w pozycji schylonej (FC). Można wykonywać dowolny atak z WS lub FC.

Uwaga! Jeśli za którymś z powyższych parametrów umieszczona jest mała litera 'c' oznacza to, iż do uzyskania pożądanego efektu potrzebny jest CH Z kolei cyfra w nawiasie informuje nas, do którego hitu odnosi się dana właściwość.

POZOSTAŁE OZNACZENIA:

RCC - recovery crouch cancel, błyskawiczne przerywanie statusu FC po atakach pozostawiających nas w całkowitym schyleniu. Wciśnij p_t, by móc wykonywać wszystkie 'stojące' ciosy.

iWS - instant while standing, technika pozwalająca na szybkie wykonywanie ciosów z WS bez konieczności uprzedniego schodzania do FC (należy wklepać d+G~N i dalej dowolny atak z WS).

G-cancel - możliwość odwołania ataku poprzez wciśnięcie G.

CH - counter hit, trafienie przeciwnika podczas wykonywanie przez niego ruchu. Często atak zyskuje wtedy specjalne efekty.

SS - sidestep, pojedynczy uskok, wykonywany poprzez g~N lub d~N.

SSL/SSP - odpowiednio SS w lewo i SS w prawo.

SCh - Soul Charge, wykonuje się poprzez wklepanie A+B+K (szczegółowe informacje poniżej).

SCC - Soul Charge Cancel, możliwość odwoływania niektórych ataków z natychmiastowym rozpoczęciem SCh.

JF - Just Frame, do posadzenia kombinacji opatrzonej tym statusem potrzebny jest idealny timing.

FT - Frame Trap, seria nieprzerywalnych uderzeń - przeciwnik może blokować, zbijać lub unikać, ale w żaden sposób nie uda mu się trafić nas swoim atakiem (jedynymi wyjątkami są tu ciosy TC, TJ oraz SS).

JG - juggle, możliwość obicia lecącego przeciwnika.

NAJWAŻNIEJSZE ZMIANY / NOWOŚCI

[Soul Charge]:

Jedyna zmiana to fakt, iż podczas ładowania postacie nie mogą poruszać się w żadnym kierunku.

[Ściany]:

W SC3 dostępne są ich dwie odmiany:

- wysokie - wepchnięty na nie przeciwnik zostaje chwilowo ogłuszony (nie może wykonywać żadnego ruchu), wystawiając się tym samy na dalsze, gwarantowane ataki.

- niskie - również pozwalają na comba, a dodatkowo uderzający w ogrodzenie przeciwnik niszczy je (są też oczywiście wyjątki, jak np. arena Mitsurugego). Można również próbować przerzucić oponenta ponad murkiem

[Guard Crush]:

Rozbicie bloku przeciwnika. Daje nam przewagę, której wielkość uzależniona jest bezpośrednio od ciosu crushującego. Z powodu opóźnienia oponent nie jest w stanie zbijać, blokować ani unikać naszych ataków (niski blok jest tutaj najszybszą reakcją), więc jeśli jest ono wystarczająco duże, możemy dołożyć gwarantowane kontynuacje.

[Guard Impact]:

Repel:

p+G - odbija ataki skierowane na high, mid, s-mid
d/p+G - odbija ataki skierowane na mid, s-mid, low, s-low

Parry:

t+G - odbija ataki skierowane na high, mid, s-mid
d/t+G - odbija ataki skierowane na mid, s-mid, low, s-low

pGI - nowość! Idealnie mierzony Guard Impact (tylko Repell) działa jak standardowe zbicie, a ponadto pozwala na odbijanie wszystkich ciosów nieblokowalnych. Co ważne - po jego wykonaniu mamy znacznie większą przewagę, a wszystkie posadzone na recovery przeciwnika ciosy zaliczane będą jako CH.

[Watawanie po KND]:

W odniesieniu do SC2 pojawiły się tu dwie istotne modyfikacje



Zasalamel

Autorzy: AMER & SAB

Pociężny koleżka z kosą w łapie, który już po dwóch tygodniach spędzonych z SC3 zyskał miano mojego drugiego zawodnika. Blisko 60 procent jego technik stanowią 1-2 hitowe uderzenia o znacznym zasięgu i szybkości, w większości przypadków posyłające przeciwnika na dechy. Szeroki wachlarz ciosów o unikalnych właściwościach pozwala na prowadzenie go w efektowny sposób, a że 'przy okazji' bardzo szybko uszczupla to lifebar przeciwnika... Pysznie.

» t,p+B+G (także od boku) - DOS
Bezapelacyjnie Twój najwaźniejszy chwyt. Dzięki opcji VC na gwarancie siada tu np. t+A,B (RO za plecy), wybitka p,p+B+K wraz z rzutem z powietrza (około 90 pkt.) lub t+K (combo ze ścianą). Jeśli nawet nie uda Ci się wykonać VC, przeciwnik łapie DOS'a, na którym odpalasz d/p+B wymiennie z ponownym t,p+B+G. Ale to jeszcze nie koniec niespodzianek. Okazało się, iż Zasa potrafi cancel'ować także swój rzut w plecy, jeśli tylko wykonasz go jako t,p+B+G. Z gwarantów tutaj dostępnych polecam szczególnie t,t+B+K, p,p+B,B za ponad 120 pkt. (VC odpalasz dopiero, gdy Zasalamel kończy przenicować oponenta). Siedzi też... kolejny rzut w plecy (infinite combo!). W trakcie animacji skoku możesz ponownie chwycić przeciwnika. Nie jest to jednak łatwe, więc najlepiej najpierw przetestować sobie wszystko przy ścianie/krawędzi.

A,A - h,h, NC
Podstawowe NC - dobre z bliska. Na bloku pierwszego można schylić się pod drugim, więc uwaga.

p+A - m
Szybkie uderzenie z przewagą. Oczywiście całkowicie bezpieczne, a do tego bardzo dobrze trawi 8w.

d/t+A,A - L,h, NC, KND(1-2), RO(1-2)
Bardzo przydatna kombinacja, a to głównie za sprawą zasięgu i obrażeń. Niestety, blok pierwszego oznaczać będzie najczęściej karę. Duży plus z kolei to świetny tracking - z większej odległości podcinki nie da się SS'ować (z bliska niestety tak).

d+A - sl, RC, TC
Czyli stopper o dobrym zasięgu, bezpieczeństwie oraz z przewagą na najszybsze kontynuacje z FC. Niezwykle pomocny.

d/p+A,B - m,M, NC
Zastanawiasz się co niezwykłego może być w takim zestawie? No cóż, przede wszystkim szybkość, z jaką wyprowadza się pierwsze uderzenie oraz znaczek 'NC' widniejący w jego charakterystykach. Całość daje przewagę na wiele ataków, a zasięg samego d/p+A jest pokaźny. Z kolei na bloku wcale nie łatwo będzie Cię ukarać (zrobią to tylko błyskawiczne ciosy). W szoku? To jeszcze nie wszystko... Kombinacja genialnie trackuje 8w i SS, a do tego po zablokowaniu pierwszego przeciwnik nie może odpowiedzieć impactem na drugi hit.

t+A,B - h,m, NC, SPSc(1), RO(2)
t+A*B - h,m, NCc, SPSc(1), RO(2)
Kolejna kapitalna 2-hitówka, pod wieloma względami podobna do poprzedniej. Zasięg idzie tu w parze z szybkością, jednak na bloku można Cię lekko obić (GI lub kara - SS niemożliwy). Niemniej nadal jest to Twój najważniejszy atak, o ile za plecami znajduje się krawędź (jeśli nie uda Ci się wyrzucić przeciwnika, dokładasz frametrapowe d/p+A,B). Co ważne, wersja delay'owana to NCc o minimalnie zwiększonych obrażeniach.

t,t+A - m
Defensywny (przez wzgląd na back dash) zagamiacz o znacznym zasięgu - bezpieczny tylko z maksymalnej odległości. Na trafieniu masz minimalną stratę, więc nie polecam dalszego ataku.

p,p+A - h, KND, RO
Kluczowy cios - nieco podobny do powyższego, jednak ciut szybszy. Uniemożliwia przeciwnikom 8w, a trafiając posyła na RO lub ścianę (dokładasz gwarant). Bezpieczny nawet z bliska!

WS A - m, KND, TC, RD
Dość silne uderzenie, które dobrze wyrzuca poza ring (prawa strona). Jest zasięgowe i absolutnie bezpieczne, niestety zupełnie nie radzi sobie z SSL. Świetne, jeśli przeciwnik spodziewa się WSB (starając się zbić lub SS'ować w prawą stronę).

B,B - m,M, NC
Szybki i niekaralny natural, z zasięgiem oraz pokaźną przewagą (FT) na trafieniu. Wg mnie niezwykle pomocny.

B~K - m,m, NC, KNDc(2)
Jak wyżej, tu jednak pierwszy cios wyprowadza się jeszcze szybciej (minimalnie, ale jednak...), kosztem zasięgu oczywiście. Jako kontynuację polecam nieprzerywalne d/p+A,B. Zestaw dobry w praktycznie każdej sytuacji (uważaj tylko na SS'y przeciwnika).

d/p+B - M, RD, KND
Podstawowa wybitka, szybka i niekaralna. Trafiając pozwala na bardzo fajne JG. Siedzi tu np. całe p,p+A+B <BT> d+K lub p+A+B,[B]. Ostatni cios z drugiego przykładu nie jest nagły gwarantowany, ale jeśli odpowiednio go scharge'ujesz (zwolnij przycisk, gdy tylko na ostrzu pojawi się niebieska poświata, wersja bez GC!), przeciwnik nie będzie w stanie uniknąć go w żaden sposób - może jedynie grzecznie zaczekać lub przyjąć cięcie na twarz. Polecam także zwrócić uwagę na coś takiego: d/p+B, p,p+A+B <BT> B+K,B - przed naturalem z <BT> natury tu jedynie całkowity bezruch lub tschroll w lewą stronę. Wszystkie pozostałe kierunki (włącznie ze wstawianiem poprzez klepnięcie G) będą wyłapane, a obrażenia z całości sięgają blisko stówki. d/p+B z CH wybija wyżej, więc dodatkowo posadzisz tu także rzut z powietrza.

p+B - m, DOSc, TC
Konkretny TC - imponuje zarówno zasięgiem jak i szybkością. Jest całkowicie bezpieczny, a do tego pozwala na kilka ciekawych FT. Z CH sięgasz po zgadywankę (patrz akcje dostępne po t,p+B+G - wersja bez VC).

t,t+B - M, TJ, KND, FrC
Cios o zasięgu, przy którym nawet Ivy czuje się 'krótka'. Jest wolny, to fakt, ale jeśli nauczysz się odpalać go z zaskoczenia, a do tego koniecznie na maksymalnym dystansie (np. na wstających) - rezultat powinien być co najmniej dobry. Trafiając dokładasz gwarant, natomiast na bloku tylko z bliska można Cię czymś dziabnąć.

8w g/p_d/p+B - M, TC, KND, RD
Zasięg, szybkość, genialny TC, tracking prawej strony oraz darmowe kontynuacje na trafieniu. Gdyby tylko udało się wyeliminować jego karalność. Mimo to jednak - jest dobrze, używać!

p,p+B,B - M,L, NCc, KND(2), TC(1-2)
p,p+B*K - M,m, NCc, TC(1)
Flagowy komplet. Zmagający się z mocno Zasalamelem Sab określa go mianem nieludzkiej zgadywanki. Ale po kolei. Zawsze nastawiamy się na odpalanie kontynuacji z B i dopiero w razie bloku lub trafienia bez CH przy pierwszym hicie dokładamy opóźnione K (spokojnie da się to zauważyć). Kolanko jest lekko karalne, ale jako iż najczęściej trafia w przeciwnika, nie musisz się tym jakoś szczególnie przejmować. Po zablokowaniu low'a przeciwnik z pewnością poczęstuje Cię szybkim atakiem z WS lub FC.

WS B - m, AT, aGI-v
WS'owy atak GI to jednak rzadkość, szczególnie jeśli umiejscowienie okna pozwala na jego sprawne stosowanie (wchodzi jako AT za naprawdę dobre obrażenia). Oczywiście możesz spróbować go także w ofensywie (z daleka trackuje lewą stronę), ale z powodu potwornej karalności osobiście odradzam takie rozwiązanie.

d/t+K - l
Twój najszybszy low. Bez przewagi, ale jest piekielnie gasznący i niekarainy. Po trafieniu możesz próbować natychmiastowego t+B+K.

d+K - L, TC, RC
Podobny do poprzedniego. Sięga ciut dalej, dodatkowo trafiając leżącego (dobra kapa po ciosach dających KND).

t+K - h, RO, KND
Raczej wolne kopnięcie, mimo to jednak przydatne (zasięg, tracking prawej strony, bezpieczeństwo). Serwuje przeciwnikowi długi lot, więc bardzo dobrze sprawdza się pod ścianą (combosy) oraz krawędzią.

p+K - h, RO, KND
Kick do RO (lewa strona). Całkowicie bezpieczny, w dodatku gasi 8w i SS (tylko jeden kierunek).

8w g/p_d/p+K - m
Nieco śłamazarna kopnięcie, dające jednak znaczną przewagę i pole do popisu z FT. Jest bezpieczna, ale z SS'em nie radzi sobie praktycznie wcale.

WS K - h
Najszybszy atak z WS i chociażby z tego właśnie powodu nie wolno Ci o nim zapominać. Jest całkowicie bezpieczny, uniemożliwia ucieczkę w prawą stronę, a do tego daje nam gigantyczną przewagę (rzut czy nawet d/p+A liczona będą tu jako FT - stosować zamiennie).

8w g_d+K,K - h,h, NC, RO(2), KND(2), TC(2), RC(2)
Solidny (bo szybki i z obrażeniami) NC. Stosować tylko z bliska (drugi kick lubi czasami nie sięgnąć blokującego przeciwnika). Wykonany na blok nie stwarza większego zagrożenia, nawet pomimo możliwości schylenia pod drugim ciosem. Ze ścianą pozwala na bolesne combo, a ze siada po cancel'owanym t,p+B+G...

p,p+A+B - M, RD, KND, TJ, TC, FrC
Błyskawiczne salcicho z jednoczesnym cięciem na mid. Używaj z rozwagą, bo średnio radzi sobie z SS'em (na minimalnej odległości potrafi złapać lewą stronę), a do tego jest lekko karalne na bloku.

B+K - M, aGI-h, GC, KND
GC bez gwarantów (jedynie przewagę). Odpowiednik ostatniego uderzenia z serii p+A+B,[B] czyli wolny i podatny na SS, przez co raczej nie sprawdza się w ataku. Jeśli jednak wykażesz się refleksem możesz uśmiercać nim wszystkie horyzontalne cięcia przeciwnika. Okno aGI choć małe występuje tuż na początku animacji, a zadawane obrażenia są naprawdę dobre.

d+B+K,A - L,L, NCc, TC(1)
Najdalej sięgający low. Stosować z wyprzedzeniem (także na wstających) próbując uzyskać CH. Obydwa cięcia są karalne (pierwsze niemiłosiernie!) i podatne na SS. Nawet z trafieniem masz stratę, więc zapomnij o próbach dalszego gnębienia.

t+B+K - M, TJ
Świetny TJ w tył i zaraz po nim pełniąca funkcję 'zaporową' kosa (niestety bez przewagi nawet na trafieniu). Konieczne nauczy się odpowiadać nim na wszystkie widoczne low'y przeciwnika.

t,t+B+K - UB~m,m,m, NC, KND(2)
Poziomie nic specjalnego, jeśli wprawdzie przyjrzymy się mu ciut dokładniej. Niszczy każdy rodzaj ucieczki w prawą stronę (z powodu zasięgu back dash także odpada), a trafiając dokładasz prosty gwarant. Istnieją też sytuacje (zawarte w opisie), w których wchodzi on jako tech trap - wykorzystaj to! Żeby jednak nie było zbyt różowo, nawet po trafieniu przeciwnik może odpowiedzieć na ostatni hit pGI (trudne, ale da się zrobić).

p,p+B+K - m, TJ, RO, KND, SCUB-L3
Twój najsilniejszy JG starter (pozwala na wszystkie standardowe zestawy, z przepięknym p,p+A+B, <BT> d+K na czele). Karalny (tylko z bliska) i wolny. Z powodu obecności genialnego d/p,d/p+B oraz d/p+B zagranie na czej 3-cio planowe.

A+K - h, GC, FS
Killer, ale tylko pod warunkiem, że nauczysz się odpowiednio z niego korzystać. Ryzykowny głównie z powodu wysokości, sięga jednak bardzo daleko, w dodatku przerywając wszystkie kierunki 8w/SS. Przyjęty chociażby na blok, pozwala na FT (gwarantów brak). Jeśli jednak uda Ci się posadzić go w przeciwnika, kontynuujesz: B,B (dobre obrażenia i dalej któryś z FT), B~K (po KND oponent bardzo często natnie się na unblocka: t,t+B+K) lub d/p,d/p+B (z większej odległości wybija). Konieczne sprawdź też jego działanie po GI - siada naprawdę często.

t+A+K - h, FS
Cięcie poprzedzone unikiem, niestety nie da się go używać z premedytacją. Jest lekko karalne, a jako iż nie łapie lewej strony, odskniasz się na darmowe combo w plecy. Po trafieniu masz gwarant, osobiście jednak polecam wykonywanie t,t+B+K (trafi, jeśli tylko przeciwnik spróbuje drgnąć). Uwaga na pozostających w bezruchu (tu jednak możesz natrawić się szybkim G-cancel'em unblocka).

p+A+K - m,m, NC, TJ(1), SCUB-L3(1), RO(1-2), KND(1-2)
Przepiękny cios o znacznym zasięgu i obrażeniach. Dzięki zdradliwej animacji często siada po zbiciu, uwaga jednak - blok z takiej odległości oznacza dla Ciebie karę w postaci rzutu w plecy (zakładając, iż Twój przeciwnik to sprytny gość). Odpalany z większego dystansu jest (prawie) bezpieczny, a dodatkowo bardzo dobrze niszczy oba kierunki 8w.

GWARANTY:

A+K, B,B, B~K, d/p,d/p+B
t,t+B+K, d/p,d/p+B
t+A+K, d/p,d/p+B, p,p+B,B
t,t+B, d/t,d/t+K

ŚCIANY:

t+K (wall), d/p,d/p+B, JG
t+K (wall, dystans), t+A+K, d/p,d/p+B
p+K (wall), d/p+A,B
p,p+K (wall), B,B, B~K
8w g_d+K,K (wall), WS B, RCC, d/p+A,B

JUGGLE:

CH d,d+B,B, d,d+K,K
CH p,p+B,B, p+A, p,p+A+B

Pozostałe JG zostały omówione w opisie.

FRAME TRAPY:

A,A: A_B_K, d+A, d/p+K, d+K
d+A: FC A_FC K
d/p+A,B: A_B_d+A, d+K, d/p+K, rzut
p+A: A_B_K, d+K, d+A, d/p+K, d/t+K
B,B: A_B_K, d+A, d/p+K, d+K, d/t+K
p+B: A_B_K, d+A, d/p+K, rzut, p+A, p+K
B~K: A_B_K, d+A, d+K, d/p+K, rzut, p+A, d/p+K
WS K: A_B_K, d+A, rzut, p+A, d/p+A, t+A

»



Setsuka

Autor: ARAMIS

Setsuka - debiutantka w trzeciej odsłonie Soul Calibum - geisha z zachodu Jest postacią bardzo szybką, o dobrym zasięgu i "niewidzialnych" technikach. Ponadto ma rewelacyjne rzuty. Zarzucić jej można, że spora część jej combosów wymaga małpiej wręcz zręczności (dla mnie to plus), no i jej towy jakieś za wybitne nie są Tyle ogólnie - teraz trochę bardziej szczegółowo. .

A,A - h,h, NC
Wiadomo - podstawa z bliska. Dobra do customowania, do wcinania się w ataki i do karania cioców z małym recovery Na bloku oczywiście bezpieczne, a na hicie mamy przewagę. Ciekawy set-up na t+A.

d/t+A,A - l,m, NC
d/t+A:A - l,m,h, NC, RO, JF
Dobra, ale ryzykowna podcinka - każdy kolejny segment jest karalny na bloku (Xian np sadzi wybitki). Seria szybkością też nie grzeszy, ale starter jest mało widoczny i damage z JF jest zadowalający.

d+A - sl, TC, RC
FC A - si, RC, TC
Podstawa - niszczy 8w, bezpieczne, szybkie, a na trafieniu daje fajną przewagę. Przydatne jako stoper oraz wartościowy element customów.

t+A - h, TS, FSc, TS
Ciekawy cios - bezpieczny, fajnie trackuje, a na CH mamy mocne gwaranty. Niestety mały zasięg ciosu nie ułatwia posadzenia go na CH. Należy sobie wypracować kilka setupów na to (np. po trafionym A,A). Można też używać tego blisko przeciwnika jako broń przeciwko jego 8w (szczególnie, jeżeli ma krawędź za plecami i desperacko chce nas obejść).

p,p+A - h
Cios o dużym zasięgu i niezłym spedzie. Jest bezpieczny na bloku i z daleka ładnie wyłapuje 8w (z bliska kuleje tracking uników w prawą stronę Setsu). Dobry cios, jeżeli wyczaimy 8w przeciwnika ze sporej odległości.

A~B - m, FS, GC-LV2
Dobry cios - szybki, bezpieczny, o fajnym zasięgu. Na trafieniu lecimy z gwarantem. Jako GC spisuje się bardzo w porządku, ale niestety cios jest całkowicie liniowy.

FC d/p+A~B - m, RO, KND, JF, TC
Tzw. "parasol" - bardzo ważny cios. Wykonywany po QCB stanowi kluczowy element do zadania dużego damage'u w combosach. Jest to w zasadzie Setsukowy odpowiednik DbPm Akiry. W walce również można go używać bo ma konkretny Speed, zasięg i fajny tracking, ale podobnie jak Akirowa "palma" jest karalny na bloku.

p,p+B,A - m,h, NC, RO, KNDc
Bardzo ładny zasięg i dobra szybkość. Pierwszy jest karalny, cały zestaw już nie, ale na bloku pierwszego da się schylić pod drugim, a wtedy już dostać możemy. Cios też nie grzeszy trackingiem. Używać ostrożnie i z rozwagą.

B~A - m, KND, RO
Bardzo dobry cios - szybki, TC, bardzo dobrze trackuje i ma ładny zasięg. Niestety ma olbrzymiego laga na bloku (siedzą wybitki). Przydatny w juggle'ach.

FC d/p+B,B - m,m, NC, RO, DOSc(1), FSc(2), TC(1)
Bardzo dobra NC Jest szybkie, bezpieczne i daje RO Na CH mamy gwaranty, ale niestety to NC jest bardzo liniowe.

WS B - M, FS
Cudowny cios - jeden z najlepszych w arsenale Setsuki Bezpieczny, szybki, trafiający leżących, zawsze stunujący i pozwalający na gwaranty mid Jakby tego było mało - ma też niezły zasięg. Znakomity punisher Niezastąpiony cios.

t+K - h, DOB, RO
Bardzo fajny kop na high Na trafieniu daje DOSa i możemy wyjechać np. z d/p,d/p+B i o ile na normal hicie oponent prawdopodobne zdąży to zablokować, tak na CH musi już wstukiwać ucieczkę Na bloku kop jest ultra bezpieczny - ba, nawet nasze d+A nie może zostać zgaszone. Zdecydowanie polecam.

p+K - m, CSc
Bardzo dobre kolanko - bezpieczne na bloku, szybkie i stunujące na CH (jednakże sensowna kontynuacja jest trudna do wykonania) Minusem jest minimalny zasięg, no ale nic nie jest doskonałe). Bardzo dobre jako FT po wielu ciosach

A+B - aGi (m/sm/sl)
Jest to aGi zbijające wszystkie ciosy na m, sm i sl - nieważne czy to horyzontal czy vertical. Po udanym aGi Setsuka wyprowadza jeden z sześciu ataków: #1 -(h, FSc), #2 -(h, CS), #3 - (m,CS),#4 -(2hit, SPS), #5 - (2hit, JG), #6 - (UB, G-cancel) Problem jest taki, że my nie mamy żadnego wpływu na to, jaka kombinacja teraz zostanie odpalona. Chociaż są przypadki, gdzie wszystko odpala się w danej kolejności Ogólnie nawet ciekawa rzecz (klika gwarantów na końcu opisu w "A+B section").

d+A+B - L, THS, SCUB-LV3
Ciekawy cios na low. Posiada on niezły zasięg, a na trafieniu umożliwia dołożenie gwarantowanych kontynuacji. Z powodu niespecjalnej szybkości i "sprytnej" animacji jest bardzo dobry po Gi, jednak żeby nie było za dobrze to cios ma dużego laga na bloku i jest podatny na 8w (SSa czasami strackuje).

B+K, p,d/t+B, t,t+B+K - m,m,m, NC, AT, FrC(1), FS(3)
B+K, p,d/t+B, d/p,d/p+A+B - m,m,m, NC, AT, FrC(1), KND(3), RO(3)
Damska wersja akirowego SPoD'a Tnie ładny damage, jak na NC. Znakomite jako zgadywanka po podbiegnięciu - jeżeli przyzwyczailiśmy oponenta do rzutów i się schyla. Z racji, że jest to AT dalsze segmenty można wykonać tylko, jeżeli pierwszy hit trafi Sam starter nie jest jakoś zabójczo szybki, a ponadto jest prosty do obejścia i jest lekko karalny na bloku (chociaż taka Sophie zdąży z QCF+B). Seria ta może też być bardzo przydatna po Gi Istnieje nieco prostszy sposób na wykonanie tego AT - p+B+K, d/t+B, t,t+B+K_d/p,d/p+A+B.

p,p+B+K_<BT>B+K - m_M, <BT>, GC-LV3, TC, TJ
Dobry cios o bardzo dużym zasięgu, dobrej szybkości i ciekawych właściwościach oraz braku kary na bloku Jesteśmy po nim w <BT> i startując możemy pognębić wstającego. Ogólnie bardzo przydatny cios zarówno "w walce" jak i w combosach.

8w d/p_g/p+A - m,h, TC, RO, KND, NC
Dobra NC - **TC** trwa od początku animacji więc jest to znakomita broń "anti throw/high". Jest ultra bezpieczne na bloku (można próbować nawet najszybszych ataków), ALE przeciwnik na bloku pierwszego zawsze może schylić się pod drugim, a wtedy już tak różowo nie jest. Mimo tego cios jest napmwdę dobry, bo ma świetny tracking lewej strony Setsu (niestety można go obejść w prawą).

8w d/p_g/p+B - M, JG, FSc, RO, TC
Oto panie i panowie mistrz! Niesamowita szybkość, obłędny zasięg, bezpieczeństwo na bloku, trafia leżących, jest TC i zarówno na normal hicie, jak i na CH pozwala na ładne gwaranty. Co prawda można go obejść no, ale musi być jakiś minus Rewelacyjnie ten cios spisuje się jako round opener, Absolutny must use - bez tego ciosu nie da się w zasadzie grać Setsuką.

8w g_d+A+B,A - m,h, NC, TC(1)
Dosyć ciekawa sena. Pierwszy świetnie schyla się pod high'ami, ale drugi niestety idzie na high. Ogólnie polecam klepanie tego tylko w gwarantach, bo w walce to jest dosyć spore ryzyko.

8w g_d+A - h, TS
Niezbyt szybkie cięcie na high, które brak szybkości nadrabia nieco wbudowanym SSem Warto raz na jakiś



czas użyć, bo ryzyko małe, a nagroda na CH ładna.

8w g_d+B - M, FS, FrC, SCUB-LV3
Wolny, ale dobry cios. Ma wbudowany unik, dobija leżących i jest bardzo bezpieczny na bloku SCUB też czasami się przydaje. Można go np. odpalać po zablokowanym przez przeciwnika SC-LV3 A~B - najpierw GC i później unblock.

8w d/t_g/t+K - L, RC
8w d/t_g/t+A - i, RC, RO TC
2 towy o podobnej szybkości. Wolne, karalne ((kop trochę mniej)), wersja z "A" zbija z nóg na CH, natomiast ta z "K" tylko jeżeli wykonamy ją z podjazdu (A+K) Dobrą opcją jest pakowanie tego po A+K na zmianę z jakimś midem.

SPECIALS:

A+K - szybkie podejście, które jest **TC** i TJ. Podejścia można powtarzać po sobie w nieskończoność Po A+K Setsuka ma wpisany motion "p,p", dzięki czemu wciskając B,A lub K otrzymamy odpowiedni atak (p,p+B itd., ale nie działa z kombinacjami typu A+B). Podejście ułatwia też wykonywanie ataków z 8w i tak wystarczy po nim nacisnąć np. d/t+B, aby wyszło d/t,d/t+B itd Podejście można też scancelować w SCh. Ogólnie A+K jest bardzo przydatne, gdyż wymieniane z takim d/p,d/p+B pozwala szybko zbliżyć się do oponenta, który stara się nas utrzymać od siebie w pewnej odległości (np. Asta).

QCB - sway do tyłu, podczas którego Setsu jest TC i znajduje się w FC. Ten sway to bardzo ważna rzecz w jej arsenale, ponieważ dzięki temu możemy wykonywać wszystkie ataki z WS/FC bez potrzeby wykonywania ich jako iWS_IFC. Jest to niesamowicie przydatne rzecz w combosach, dzięki możliwości wykonania z tego "parasola" i FC d/p+B,B (jednak nie jest to proste, a w wielu przypadkach bardzo trudne).

RZUTY:

Oj tutaj Setsuka rządzi i mało kto może jej fiknąć na tym polu. Prawie wszystkie jej rzuty z przodu mogą ringoutować, prawie wszystkie są też set-up throwami i prowadzą do gwarantowanych kontynuacji. Ale po kolei...

A+G - ucieczka - "A"
Rzut sam w sobie zadaje żałosny damage, ale pozwala na gwaranty typu d/p,d/p+B. Możemy tez nie robić gwaranta i pognębić leżącego/ wstającego. Rzut może RO.

B+G - ucieczka - "B"
W zasadzie nie wyróżniający się rzut, ale damage jest większy, niż w przypadku poprzednika.

QCB+B+G - ucieczka - "B"
Jest to zdecydowanie jeden z najlepszych rzutów w grze. Sekret tego rzutu polega na tym, że możemy troszeczkę skrócić recovery po piątym cięciu (konkretnie animację chowania miecza), co pozwala na gwaranty. Jednakże nie jest to takie znowu proste i wymaga to wyczucia, w którym dokładnie momencie po piątym cięciu możemy zacząć klepać kontynuację.

Podam teraz 2 gwaranty - jeden prostszy, drugi o wiele trudniejszy:
Prostszy:
QCB+B+G, d,d+A+B,A - 64 damage + RO - najprostsza droga, aby zadać niezły damage/ wyrzucić oponenta z ringu (na niektóre postacie jednak należy robić ten cios z przeciwnym inputem kierunków czyli g,g+A+B,A).

Trudniejszy:
QCB+B+G, QCB~d/p+A~B - również RO, ale tu już mamy bardzo dużą damage - po "parasolce" na gwarancie siedzi jeszcze d+B+K_d/p,d/p+B za ponad 90 pkt.

Setsuka jest SCkowym odpowiednikiem Akiry z serii Virtua Fighter i nie ma w tym ani krzty przesady. Trzeba naprawdę nieźle "rzeźbić" na padzie, aby trzaskać niektóre zestawy. Są co prawda prostsze gwaranty, no ale one zadają w wielu wypadkach śmieszny damage. Setsu podobnie jak Akim - dobrze opanowana jest mordercą, który często po prostu idzie i bije. Jest postacią silną, szybką i stosunkowo bezpieczną, mającą świetne rzuty i ładne możliwości stunowania. Co prawda jej minusem są jej towy, które są albo wolne i karalne, albo dosyć szybkie, ale mające mały zasięg i również karę na bloku. Jednakże dobrze prowadzona Setsu jest bardzo niebezpieczna (jak 90% postaci w tej grze zresztą).

GWARANTY:

WS B (musi trafić z odpowiedniej odległości), QCB~d/p+B,B,
QCB~d/p+A~B, d/p,d/p+B
A~G~B_d/p,d/p+B,B~A_p,p+B+K
d/p+B, QCB~d/p+A~B
A~B, "parasol",d+B+K_d/p,d/p+B
d+A+B, 8w d_g+A+B,A
WS B, QCB~d/p+A~B, d+B+K_d/p,d/p+B
8w d/t_g/t+K, WS B
CH d/p,d/p+B, QCB+B, QCB~d/p+A~B, d+B+K_d/p,d/p+B
CH d/p,d/p+B, QCB~d/p+B,B, QCB~d/p+A~B, d+B+K_d/p,d/p+B
CH d/p,d/p+B, p+K, QCB~d/p+A~B, d+B+K_d/p,d/p+B
CH p+K, QCB~d/p+A~B, d+B+K_d/p,d/p+B
CH t+A, A+G_B+G (rzut w plecy)
CH t+A, B+K,p,d/t+B,t,t+B+K_d/p,d/p+A+B
CH t+A, d/p,d/p+B, QCB+B, QCB~d/p+A~B
CH t+A, d/p,d/p+B, QCB~d/p+B,B, QCB~d/p+A~B
CH t+A, A~G~B, B~A
CH 8w d_g+A, QCB~d/p+A~B
CH 8w d_g+A, t,t+B+K, d/t+B

GWARANTY - A+B Section:

#1 (jako just frame/pGi) - QCB~d/p+A~B, d+B+K_d/p,d/p+B
#2 - QCB~d/p+A~B, d+B+K_d/p,d/p+B
#3 - B+K,p,d/t+B,t,t+B+K
#3 - d/p,d/p+B + dowolne combo jak po CH d/p,d/p+B
#3 - A~B, QCB~d/p+A~B, d+B+K_d/p,d/p+B
#4 - p+K, QCB~d/p+A~B, d+B+K_d/p,d/p+B

ŚCIANY:

g/p+K_d/p,d/p+K [Wall] QCB+B (restun) QCB~d/p+A~B
g/p+K_d/p,d/p+K [Wall] A~B (restun), QCB~d/p+A~B
d/p,d/p+K [Wall] B+K,p,d/t+B,t,t+B+K
d/p,d/p+A_K [Wall] rzut
CH t+A, d/p,d/p+K [Wall] B+K,p,d/t+B,t,t+B+K
CH t+A, d/p,d/p+K [Wall] QCB+B (restun), QCB~d/p+A~B
CH t+A, d/p,d/p+K [Wall] d/t,d/t+B (relaunch), B~A
CH t+A, d/p,d/p+K [Wall] A~G~B, (relaunch) B~A
FC d/p+B,B [Wall] QCB+B (restun) QCB~d/p+A~B

FRAME TRAPY:

A,A_B_p+K_d+A_d/p+K_d,d+K_d+B_d+K
d+A_FC A: FC A_FC K_FC B_WS K_p+K_g/p,g/p+B_FC d/p+A~B_FC d/p+B B_p,p+B_d,d+K
d/p+A: FC A_FC B_FC K_p+K_FC d/p+A~B_FC d/p+B,B
d/t+B FC A_FC B_FC K_d,d+K B,B: d+A_d+K_d+B_d/t+B_B_p+K_d,d+K
t+K (na blok), d+A (w najgorszym wypadku będzie weapon clash)





Xianghua

Autor: MASHTER

Była to zdecydowanie jedna z najbardziej przegiętych postaci w SC2. Na szczęście przemodelowania kilku ciosów i zabranie dwóch ważnych zagrań sprawiło, że Xian trzeba teraz trochę się napocić, aby zbierać plony. Wciąż jest szybka i zabójcza, z tym że odrobinę bardziej skomplikowana. Oczywiście akupiłem się tylko na najważniejszych zmianach.

Xianghua dostała trzy nowe rzuty, specjalny, który wykonuje się QCB+B+G,t,t/d,d+B+G i dwa na przeciwnika znajdującego się w pozycji kucającej (d+A+G, d+B+G). d+A+G działa standardowo, jak każdy inny rzut i zabiera 60dmg - jeśli złapiesz nim przeciwnika blisko ściany, to skroi Ci 96! Drugi chwyt na oponenta w przysiadzie jest o wiele lepszy, z tym że sam rzut zabiera 15dmg, ale mamy możliwość kontynuacji! Wyobrażam sobie, że nauczymy się w odpowiednim momencie robić <BT> t+B+K, jest to taki bardzo sympatyczny kopniaczek, po którym oponent dostaje FS'a i opada bezwładnie na ziemię. W tym czasie możemy dołożyć jeszcze g,d_d,g+B i JG!!! Tym oto sposobem rzut zabiera ponad 100dmg! Jak widać nie warto schylać się przy młodej cesarzowej.

Stara **d/p+A+B** wykonuje się teraz **g,g_d,d+B**. Właściwości pozostały takie same.

d/p+A ma takie same właściwości, ale trwa teraz kilka klatek animacji dłużej.

p+B,B dostało całkowicie nową animację i jest trochę wolniejsze, dzięki czemu można wymieniać z p+B,A.

d+A+B można teraz wykonywać dodatkowo poprzez **d/p+A+B**

A+K wciąż tak samo dobre jak było (przechodzi pod wszystkim), z tym że nie można się już 'kręcić' dwa razy przytrzymując A+K. Można to zrobić tylko z wyprowadzonym ciosem, a mianowicie po A+K, wciskamy i przytrzymujemy B+K.

d+A+K,K - L,m,M, NC, TC(1), KND(1), RO(1)
Stara podcinka dostała kontynuacje w postaci dwóch szybkich kopnięć z pozycji stania na rękach (coś a' la gwiazda). Może nie jest to zagranie pierwszej szybkości, ale w miejscach, gdzie mamy dużą przewagę warto od czasu do czasu zaryzykować - 70dmg za nieskaralną podcinkę to naprawdę rarytas, którym nie może się każda postać pochwalić

d/t+K~A,A,B - m,m,m,L, NC(1-3), TC(1,4), TJ(2,3), RO(4), KND(4), RC(4)
d/t+K~A,A,K - m,m,m,m, NC(1-3), TC(1,4), TJ(2,4), FrC(4)
Gdyby ta seria zaczynała się od szybszego pierwszego cięcia, to była by zabójcza, a tak to mamy całkiem przeciętne zagranie, którego według mnie nie warto stosować. Pierwsze trzy ciosy to NC. Obydwie wersje wykańczające combos są karalne na bloku, ale żadna wybitka z WS nie siedzi.



d/t+B,B - M,M, NCc, DOS(2), TC(2)
Jeden z najważniejszych nowych ciosów jakie dostała księżniczka. Bardzo porządna 'dwuhitówka', gdzie obydwa cięcia uderzają na mid i zabierają sporą ilość energii. Bezpieczne na bloku, dosyć szybkie i z pięknymi właściwościami na trafieniu. Niezależnie od tego, czy trafi na czysto, czy na CH przeciwnik dostaje DOSa, z którego da się wywnać, ale to przecież znakomita okazja do posadzenia rzutu, czy jakiegoś szybkiego ciosu na łowy. W każdym razie trzeba tego zagrania nadużywać!

g,d_d,g+B - m, KND, RO
Zdecydowanie jeden z bardziej 'zepsutych' ciosów w SC2 powraca w niezmienionej formie. Wciąż jest piekielny prorytet, ponieważ uderza w kilku klatkach i jest nyślnejszym juggle starterem. Na szczęście notacja uległa zmianie i teraz tylko najsprawniejsze palce będą w stanie wykonywać skutecznie ten cios z 8w.

8w d/p_g/p+K,A - m,h, NCc, RO(2), KND(2), TJ(2)
Dwuhitowa seria, którą można wyprowadzać z 8w. Polecam używać tylko po wybitkach, ponieważ z uniku, czy 8w lepiej stosować g,g_d,d+B. Tym bardziej, że na bloku nie jest to zagranie bezpieczne.

8w g/t_d/t+K - I, LS, RO, TC
Znakomita podcinka dająca sporą przewagę na trafieniu, którą w dodatku da się wykonać z 8w. Na bloku jest słabo karalna (czyt. nie siedzi żadna wybitka z WS), więc spokojnie można jej nadużywać.

t,t+[A] - m,h, NC, FS(1), TC(1)
Świetna sena składająca się z dwóch szybkich cięć. Znakomicie nadająca się zarówno do rozpoczęcia custornu jak i do ściąganie przeciwników z 8w. Na bloku daje równowagę, a na trafieniu znaczącą przewagę.

B+K - L, TC
Przeciętna podcinka, która może nie jest bardzo karalna na bloku, ale nawet na trafieniu nie daje żadnej przewagi. Nie polecam używać.

t,t+K,B - M,m, NCc, LS(1), FS(2), RO(1)
Kolejna bardzo przyzwoita dwuhitowa sena. Warto użyć od czasu do czasu ze średniego dystansu.

GWARANTY:

d+A+B, WS B_WS K_FC d/p+B
d+B+K z odległości dalszej, niż jeden krok, g,d_d,g+B, JG
FC d/p+B~B, d/p+B+K
t+K, d/p+B
A+K,[B+K], g/p+K
d+A+K,K, d+A_d/p+K (nie zawsze siedzi)
A~B, d/p+B+K
CH d/t+K, d/p+B

ŚCIANY:

d+B+G (na kucającego, blisko ściany), <BT> t+B+K, d/p+B+K (wall) d/p+B, JG
Po wszystkim, co ogłuszy na ścianie: d/p+B, d/p+B+K lub 8w d/p_g/p+K,A

JUGGLE:

Po wybiciu przez d/p+B, g,d_d,g+B, FC d/p+B, 8w d/p_g/p+B+K siedzi zawsze p,p+B+K lub 8w d/p_g/p+K,A

Jak widać zadziorna królewna dostała pokaźny i całkiem użyteczny nowy arsenał zagrań. Dzięki nowym, szybkim atakom z bliska jej customy są jeszcze bardziej zabójcze, niż były. Nie jest może już tak silna i bezstresowa jak w SC2, ale według mnie wyszło jej to zdecydowanie na plus. p,p+A+B wciąż omija wszystko, d/p+B to najszybsza wybitka w grze, ale i tak największa siła Xian tkwi w jej mobilności, bo żadna inna postać nie porusza się po arenie z taką płynnością i dynamiką. Nic tylko grać!



Mitsurugi

Autor: MASHTER

W SC2 była to chyba najbardziej kontrowersyjna postać, jeśli chodzi o skłonności jego 'sity'. To że był prostakiem, wiedział każdy, z tym, że jedni uważali go za przegiętego wieśniaka, a drudzy za postać prostą w opanowaniu, lecz nie jakoś przesadnie dopakowaną. W SC3 jeszcze nie wiadomo jak będzie, ponieważ gra jest świeża i prawdopodobnie nawet połowa rzeczy nie została jeszcze odkryta. Jest silny, szybki, a dzięki nowemu cancelowi dużo bardziej groźny niż kiedykolwiek. Nie ma dużo miejsca, więc skupiłem się na najważniejszych zmianach, jakie nastąpiły względem SC2.

Przede wszystkim trzeba wspomnieć, że przejścia do postawy wykonuje się teraz poprzez wciśnięcie i przytrzymanie ostatniego przycisku z serii. Przykład: wciskamy t+A i żeby przejść do pozycji <MST> (p+B+K), wystarczy przytrzymać A. Tak samo jest, gdy chcesz wskoczyć w pozycję <RLC> (t+B+K), wykonujesz 8w g/p_d/p+B, przytrzymujesz B i już stoisz w <RLC>.

Samuraj ma teraz 4 rzuty: dwa całkowicie nowe, które zastąpiły te standardowe z SC2, a te stare wykonuje się teraz z pozycji <MST>. Warto wspomnieć, że **A+G** wyrzuca za ring!

B,B - m,M, NC
Nie można już opóźniać drugiego hitu, więc seria ta jest dużo mniej użyteczna.

K~B - m,M, NCc, KND(2), TJ(1), TC(2), FrC(2), GC-L2(2), SCUB-L3(2)
Cios ten został strasznie osłabiony, ponieważ nie można już przytrzymać dołu w celu uzyskania przewagi. W SC2 się tego nadużywało, teraz można stuknąć od czasu do czasu, ale grać się na to już nie da.

8w g_d+A - m, ROc, KNDc
Przyzwoite uderzenie wyprowadzane z uniku, aczkolwiek w dobie 8w g_d+B jest użyteczne tylko, gdy przeciwnik za dużo chce unikać na średnim dystansie - ładnie łapie z SS, a na CH ring outuje.

WS A - m, TC
Zdecydowanie najlepszy cios ze wstawania, łapie z 8w, jest szybki i na mid. Nic innego nie opłaca się używać z WS.



B+K - m, AT, aGI-h
Teraz jest to od razu zbicie, a w ostatniej fazie cios ten udarza zadając całkiem spory dmg.

8w g_d+B - M, KND, FrC
Coś pięknego! W SC2 g,g_d,d+B było co najwyżej niezłym ciosem, w SC3 dzięki magicznemu cancelowi (VC), to jedno z najważniejszych zagrań. Musisz tylko zapamiętać, że VC możesz zrobić tylko wtedy, gdy z odpowiedniego uniku wykonasz g,g_d,d+B. Nic prostszego. Stojąc po lewej stronie areny zawsze wykonujesz g,g+B, a po prawej d,d+B. Na szczęście VC nie jest super prosty i potrzeba treningu, zanim zaczniesz się go wykonywać z wysoką skutecznością. Polecam robić g,g_d,d+B, a kiedy trafi - szybko przytrzymać blok, a następnie stukać kilka razy w kierunek dołu. A co takiego daje nam ta nowość? No cóż, pozwala na posadzanie choćby d/p+B + juggle, co kończy się zawsze akcją powyżej 100 dmg! Jeżeli trafisz tym przeciwnika stojącego blisko krawędzi ringu, to cancelujesz do t+K,B - RO murowany. Uderzenia to świetnie unika idących pionowo ciosów, a na bloku jest bezpieczne, dlatego też TRZEBA go nadużywać!

p,p+B,B - M,M,M, NC, TC(1), KND(1-3), RO(1-3), FrC(3)
Przeciętna seria z SC2 zmieniła się w przydatny dwuhitowy cios o dalekim zasięgu. Z tym, że trzeba go używać z głową, ponieważ masz konkretną stratę, jeśli trafisz nim na blok przeciwnika. Nie polecam stosować na postacie, które posiadają wybitkę z FC o dalekim zasięgu lub szybkiego juggla startera wykonującego się p,p+cokolwiek - wtedy zawsze porządnie Cię ukarzą. Jego drugą poważną wadą jest to, że pędzi po linii prostej, co znaczy nic innego jak to, że łatwo go uniknąć (w którąkolwiek stronę). Ogólnie polecam używać, głównie wtedy, gdy oponent uderzy czymś w powietrze z daka od Ciebie pewny tego, że niczym go nie dosięgniesz. No i pamiętaj, że obok d+K,B, to Twój najlepszy TC!

A+B,B - M,M,M, NCc, KND(2), RO(2-3), GC-L2(2), GC(3), G-cancel
Teraz możesz dołączyć jeszcze trzeci hit naciskając B w momencie, w którym drugie cięcie dotyka przeciwnika. Ogólnie nie polecam używać tego ciosu, z uwagi na jego prędkość.

OCF+A,A - h,h, NC, AT(2), OB(2)
Jak większość zagrań z A dobrze łapie z SS i właśnie do takich celów warto używać tego ciosu. Drugie A musisz wcisnąć w momencie, w którym pierwszy hit dotyka celu.

OCB+B
Przejście do pozycji, z której jedynym użytecznym ciosem jest B+K - świetny zasięg, z tym za B+K lepiej robić po QCB+A - szybciej wychodzi.

QCB+A
Wygląda bardzo podobnie do QCB+B, ale różni się ciosami, które można z niej wyprowadzić. Przede wszystkim warto użyć niebiokowalnej seni A,A,A, która jest dosyć szybka i może zaskoczyć osoby, które nie są ograne na samuraju. B+K to chyba najbardziej użyteczne zagranie z tej pozycji, a jego zalety wymieniłem przy opisie QCB+B. K jest też niczego sobie, w szczególności na osoby, które kilka razy zjedzą unbloka (A,A,A) i będą bardzo skupione na przejściu do tej pozycji - wtedy będą chciały przerwać A,A,A i na 100% dostaną K na CH.

5w g/p_d/p+A - m, CS
Niezły cios na mid ściągający z 8w, który dodatkowo po trafieniu zakłada niewyrywalnego stuna, pozwalając na mocne kontynuacje. Dużym plusem jest to, że można go wyprowadzać z uniku. Jeśli posadzisz to uderzenie z uniku, to przy odrobinie wyczucia możesz zawsze posadzić rzut z boku, z którego oczywiście można się wyrwać, ale damage podchodzi pod 100.

GWARANTY:

<MST> A+B, QCF+B lub B,B
<MST> [A]+[B] <MST> B,p+B
8w g+B, VC, d/p+B, JG
8w g+B, VC, FC d/t+B,B, p,p+A+B
8w d/p_d/p+A, d/p+A, p,p+A+B
CH <RLC> [K], <RLC>,A,A
CH p,p+K, g,g_d,d+B_szybkie p,p i d/p+B.
CH B~p, QCF+B_d/p+A, p,p+A+B

ŚCIANY:

<MST> A+B, QCF+B (wall) QCF+B_d/p+B, JG_t+K,B
<MST> [A]+[B] <MST> B,B,[B] <RLC> A (tylko w pobliżu ściany)
t+K (wall) g,g+B,G, VC, d/p+B, JG
CH B~p, QCF+B (wall) QCF+B_d/p+B, JG_t+K,B

JUGGLE:

d/p+B, t+K, d/t+B (jeśli d/t+B wykonasz w ostatnim momencie, to weźmie więcej energii)
d/t+A,B, g/p+A, t+K, d/t+B
CH FC d/t+B, QCF+B
8w d/p_g/p+B, t+K, d/t+B

Tak mniej więcej prezentuje się nowy Mitsurugi. Żeby grać nim skutecznie, musisz ryzykować d+K,B, które wciąż jest cholernie karalne na bloku. 8w d/p_g/p+B to dalej rewelacyjne zagranie, którego trzeba nadużywać. d+A, a następnie rzut lub cios z WS sprawuje się świetnie. Pamiętaj o nowym ringoutującym rzucie, a jak przeciwnik zacznie się schylać przy krawędzi, to wyjedź mu z t+K lub p,p+B,B. t+A_t+[A] to także czołowy cios, bez którego nie wyobrażam sobie grania samurajem na ludzi, którzy ciągle próbują okrążyć arenę. Podsumowując, Mitsu to z pewnością top tier, postać praktycznie bez słabych stron, która po krótkim treningu staje się maszyną do zabijania.



Kilik

Autorzy: AMER & SAB

Duze ilość atakow na low, pokaźny zesięg ciosy z unikami oraz naprawdę znośna szybkość Tak, zgadza się - przed Wami Kilik, który choć nie pozmieniał się jakoś straszliwie nadal sprawdza się wyśmienicie Szkoda miejsca na gadanie więc zapraszam do właściwej lektury

A,A,g_d - h,h, NC
A,A,B - h,h,M, NCc, RO(3), KND(3)
Podstawowe combo dla sredniej odległości Bez CH lub w razie bloku wykonujemy tylko dwa pierwsze uderzenia (nie są bezpieczne gdyz juz po pierwszym przeciwnik moze wciąć się szybkim atakiem TC, jednak w czasie VS nie spotkałam się jeszcze z taką reakcją) Opcja ze stepem takze będzie tu niczego eobie Na CH siada całość pozwalając na standardowe JG

d+A - I, TC, RC, RO
Średnio szybki zagamiacz na low, niemniej jednak niezwykle istotny Klatki TC występują tu od samego początku animacji więc z powodzeniem mozna uzywać go zamiast d+G Dobrza łapie 8w (szczególnie lewą stronę) a na krawędzi memy RO Trafiając daje odroblnę przewagi dzięki której mozesz pokusić się o FC K (wymiennie z błyskawicznym WS K - uwaga na SS w prawo) Low ten nie jest karalny ne bloku

d/p+A,B - m,m, NCc, RO(2), KND(2)
Imponujący zasięg pierwszego ciosu, oraz fakt iz całość to NCc nie powinny pozwolić Ci zapominać o tej kombinacji Po wybiciu siada jeszcze K lub d/p+K (random, lepsze obrazenia)

t+A - h, RC, RO, TC, KND
Absolutna podstawa o ile tylko po lewej stronie umiejscowiona jest krawędź/ściana. Swietnie łapie SS i jest całkowicie bezpieczny na bloku

p,p+A,A - h,L, NC, RO, KND
Nowa kombinacja - niby zasięgowa, niby SS-killer a jednak obydwa uderzenia są straszliwie karalne (dzięki atekom TJ przeciwnik nawet nie musi czekać na Twojego low'a). Tu nie uratuje Cię newet odległość

8w g/p_d/p+A - h, RO, TC, KND
Bezpieczny high Wazny ze względu na świetny TC oraz (nieco randomowy już) SS, e także mozliwość wykonywania bezposrednio z 8w (np jako pułapka' po etakach nie pozostawiających u nas większego opóźnienia ew do podwójnych SS'ow np A,A,g, g/p g/p+A itp) Lot ne ścianę = gwarant Skuteczny takze z bliska

A~B - m, DOSc
Podstawa w defenaywne - netychmiastowy unik i pchnięcie Przed uderzeniem Kilik wykonuje jeszcze krok w tył (jesteś daleko poze zasięgiem rzutów). Na DOSie dokładasz błyskawiczne p,p+B ew d+A (o ile przeciwnik zacznie się wyrywać) Atak całkowicie niekaralny (pomimo strety w klatkach).

WL A - I, TC, RO, KND
Kluczowe zagranie po udanym GI Stosować wymiennie z WL B Trafiając pozwala na gwarant. Karalne tylko z bliska, ze to bardzo ładnia łapie SS (bez względu na odległość)

B,B,d_g - M,M, NCc
B,A - M,h, NCc
B,d+A - M,I, RO(2), KND(2)
Pojedyncze B ma dobry zasięg i szybkość Przyjęte na blok umozliwia przeciwnikowi impactowanie kontynuacji I tu właśnie przydaje się opcja z low'em (wyłapuje 8w - dwa kierunki) Aby jeszcze bardziej namieszać poonentowi próbuj miksować pierwsze B z d+B, czyli atakiem wizualnie podobnym, dającym jednak znaczną przewagę (liczne FT w postaci ataków z FC)

d/p+B*B - m,m, NCc, KND(2), RO(2)
Jako iz na CH siedzi całość, nastaw się od razu na wykonywanie jedynie opóźnianej wersji W razie bloku natomiast, przerywasz po pierwszym hicie - jest karalny mimo to jednak mało kto będzie starał się wcinać pomiędzy poszczególne uderzania

t+B_[B] - m, RO, KND
Pchnięcie o bardzo dobrym zasięgu W 100 procentach bezpieczne lecz wolna Stosować wyłącznie mając na uwadze wyprzedzenie RO, ew jeśli znajdujący się poza zasięgiem podstawowych ciosow przeciwnik popełni jakś błąd

p+B - m
p+B,g - h
p+B,d_*d - L
p+B to Twój najważniejszy stopper dla średniej odległosci (szybki i bezpieczny) Wersja ne high jest jego odpowiednikiem przeznaczonym do walki w zwarciu Trafiając daje Ci znaczną przewagę (ne CH jeszcze większą), oferującą tym semym wiele nieprzerywalnych kontynuacji Ostatni przykład, to błyskawiczny low (bardzo rzadko blokowany) Dzięki mozliwości opoźniania mozna wprowadzać tu dodatkowy zamęt (wychodzi z cancela mid'owego pchnięcia) Wszystkie 3 są bezpieczne ne bloku

t,t+B - h, FSc
Błyskawiczne uderzenie ne high dobre takze z bliska Na bloku mamy karę ele samo w eobie stanowi bardzo dobry FT po większosci ataków Posadzone na CH daje gwarant

p,p+B - M, ATc
Absolutnie szybki, bezpieczny i bolesny (szczególnie z CH) Dobra kara po minimalnie większych opoznieniach Slada po kazdorazowym wepchnięciu przeciwnika na ścianę

8w g_d+B - m, RO, KND, TJ
Podstewowy JG starter, szybki, zasięgowy i (niestety) karalny Wazny element combosów z wykorzystaniem ściany

8w d/t_g/t+B - L, TC
Najdalej sięgający atak Kilika, w dodatku na low Idealny do dziobania przeciwnika z maksymalnej odległości (brak kery)

g_d,N,B,B - m,h, NCc, TC(1), RO(2), KND(2)
Gdy trafi pierwszy (a ze SS uje i jest TC, to zdarza się to bardzo często) przeciwnik nie jest w stanie uniknąć (SS/d+G/impact) drugiego uderzenia - moze tylko blokować (jesteś bezpieczny) Co więcej, zawsze zdążysz zobaczyć, czy pierwszy hit siadł i dopiero wtedy dołozyć drugie B Trafienia z CH = gwarant. Bardzo dobra kombinacja!

WS B - m, CS, TC
Nareszcie jakiś solidny etak z WS Błyskawiczny, bezpieczny, e do tego tuz przed samym uderzeniem Kilik uchyla się lekko do tyłu (po d+K_d/t+A mało kto będzie w stanie Ci to przerwać) Znaczne obrazenia, a ryzyko naprawdę minimalne

d/p+K~B - m,h, NC, RO(2), KND(2)
Jeden z najlepszych ataków do RO Bezpieczny i natychmiastowy Nawet jeśli kick trafi w schylonego przeciwnika, nie grozi Ci żadna kara. Naduzywać!

WS K - m,h, NC, TJ, KNO, RO
Najszybszy WS'owy etak. Całosc jest bezpieczna na bloku ale szybkie ciosy TC trafiają Cię pomiędzy kolejnymi kickami (w razie SS'u także gwiazdy). Na CH wybija cluf wyzej, mimo to nie siada tu nic gwarentowanego

A+B - h,h,h,h,h,h, NC, FS
Podstawe przy ścianie lub krawędzi z większej odległości łapie uciekających w prawą stronę Trafiając pozwala na mocarne combosy i jest całkowicie niekaralny Do stosowania takze po trafionym GI

B+K,p+B,HCF+B - m,m,m, NC, TJ(1), eGI-v(1), RO(3), KND(3), GC-L2(3)
Zapowiadeł się bardzo fajnie, ostatecznie jednak jest 'jedynie ok Do ataku nijak się ten zestaw nie nedaje (wolno się rozkręca e ponadto kazdy z jego segmentów ma kolosalne opóźnianie - bolesne kary) ale jeśli neuczyć się odpowiedać nim na wszystkie wertykalne ciosy przeciwnika (okno eGI jest duze i trwa juz od pierwszych klatek enimacji) Twoje defensywe bardzo się wzmocni Ponadto czasami udaje eię przeskoczyć nim jekiegoś low'e (kilke klatek TJ tuz na początku pierwszego ciosu) Trafienie = RO (czasami nawet ze środka areny) lub bolesny komplet z wykorzystaniem ściany



t+B+K - L, RO, KND
Błyskawiczna ucieczka I zaraz po niej uderzenie Podczas standardowej wymiany ciężko jest znaleźć ne nie miejsce (jest bezpieczne na bloku ale bardzo podatne na SS) a jednak Istnieją comba, w czasie trwanie których da się zestaw ten wykorzystać Kilka przykładów (# oznacza miejsce w ktorym mozemy się wciąć o ile tylko etak je poprzedzający został przyjęty na blok)

Tira -> t+A+K,#,B
Sieg -> A,A,#,B
Mitsu -> d+K,#,B
Xien -> d/p+A,#,K
Takie luki mozna mnozyć dziesiątkami Obserwuj uważnie zagrania przeciwnika, a bardzo szybko nauczysz się korzystać z niewątpliwych zalet tego ataku.

t+A+K - L,I, NC, TC, KND(2)



Ciut wolny natural, przez co bardzo dobrze sprawdza się po GI. Świetnie wyłapuje 8w w prawą stronę a na bloku daleko odsuwe (brak kar).

p+A+K - L,h, NC, TC, RO(2), KND(2)
Patrz Maxi FAQ, cios d/p+A+K (dodając do tego znacznie mniejszą karalność ne bloku) Istotne zagrania!

Monument (QCF) - eGI-h
Samo QCF odbija wszystkie ataki wertykelne (łącznie z low'ami) gwarentując nam dołozenie K (ratuje oczywiście VC) <MO> A+B mozna SS ować, a <MO> B+K_A_B_A+K odbić, nawet pomimo eGI

g_d - TJ
Stepy, identyczne jak w przypadku serii A,A oraz B B Opoznienie nie jest duze, więc mozesz probować szybkiego low a (d+K) lub któregoś z ataków SS'ujących (polecam d/p,d/p+A)

A - m, FSc
Szybki zagarniacz. Z CH posadzisz tu całe <MO> A,B K ale na clean hicie przeciwnik moze schylić się pod kopnięciem (próbuj ratoweć się kontynuując A+B,G) Osobiście jednak polecam raczej skupić się na <MO> A K (NC plus gwarant) Co ciekawe - K nie jest tu karalne (w serii <MO> A,B K tak!)

B - L, THSc
Jedyny low z <MO> standardowo juz karalny Zdecydowanie nie warto odpalać go samego a zamiast tego kontynuować poprzez K (NC), które takze nie jest bezpieczne na bloku ale moze zaskoczyć przeciwnika (jeśli zostanie zeblokowane dokładasz szybko A+B,G - czasami dziela)

K - h,h, TJ, KND, RO
Bezpieczny na bloku, ale bardzo podatny na SS (minimalnie zagarnia lawą stronę) Mimo to jednak dzięki szybkości i zasięgowi siada często pozwalając tym samym na gwarant

A+B - UB-M, TJ, KND, G-cancel
A+B,K - L, TJ, TC, KND, RO
Unblock o praktycznie zerowym trackingu Opcja z K jest znacznie ciekawsza (może zaskoczyć), a cancel to zawsze bardzo dobry sposób ucieczki (pod ścianą mamy wall jump)

B+K - m, TC, RO, KND, G-cancel
Daleki lot i combo w razie ściany Nie jest karalny, a z większej odległości łapie nawet SS w lewą stronę

A+K - I, TC, RO, KND
Low absolutnie bezpieczny Ciężko go wystepować (lewa strona trochę randomowo), a klatki TC pojawiają się tu błyskawicznie. Koniecznie sprawdź tez jego zasięg - jest imponujący

Beck Parry (QCB) - eGI-v
Nie jest to właściwie postawe, e raczej nieznaczny 'krok w tył' (bardzo fajnie zwiewa przed rzutami), po wykonaniu którego dostępne mamy następujące ataki

A - L, RO, TC
Low o bardzo dobrym zasięgu i obrazeniech. Wyłapuje 8w (tylko lewą stronę) i (uwaga!) nawet przy ścianie nie mozna Cię po nim ukarać.

B - M, GC, TC, KND
Nawet pomimo aGI z QCB cios ten zawsze moze zostać zablokowany lub (co gorsza) odbity poprzez standardowy GI/aGI przeciwnika GC pozwala na kilka prostych gwarantów

K - h, RO, KND
Zasięg i obrazenia to zadna rewelka ale jeśli za plecami przeciwnika znajduje się krawędź W razie bloku wychodzisz bez szwanku

Jeszcze słowko odnośnie właściwosci eGI samego QCB Podobnie jak w przypadku t+B+K mozemy doszukać się wielu combosow, gdzie jest ono praktycznie gwarantowane. Ot chociazby
Mitsu -> d+K,#,B_d/p,d/p+B,#,B
Maxi -> p+B,#,B,B_K~B,#,K (uwaga na opóźnianą wersję)
Teki -> WS B,#,B_B,B,#,B
Killk -> 8w g_d+K,#,B_d/p+A,#,B

Ponadto, czasami warto będzie skorzystac tu takze z czegoś takiego d,[d]–d/t czyli przejścia poprzedzonego pojedynczym stepem w prewą stronę

GWARANTY:

WS B p p+B
A+B A~A, p,p+B
WL A, p,p+B
g/p+B, p,p+B
t+A+K, p,p+B
OCB B (na blok) d/p+K~B
<MO> K, p+B+K_p p+B
<MO> A+B p,p+B
<MO> A,K, p+B+K
<MO> A+B K, p+B+K
CH t,t+B, p p+B
CH d/t+B, d/p+B B, JG
CH FC d/p+B p,p+B
CH g_d N,B,B, p+B+K (to samo z udziałem ściany)

ŚCIANY:

t+A (wall), WS B, p,p+B
A+B p+A+B (wall), p,p+K_d d+B
B+K,p+B HCF+B (wall), d,d+B, JG
B+K,p+B,HCF+B (wall z bliska), p+B+K
t+B (wall), p p+B
p+A+K (wall) p+B+K
d/p+K~B (wall), d,d+B, JG
d/p,d/p+A (wall) p+B+K
<MO> B+K (wall, z bliska), p,p+B
<MO> B+K (wall), p+A,A,A (jeko JG)
<MO> K (wall) p,p+K_d,d+B, JG
<MO> K (wall, z daleka) rzut
<MO> A K (wall), d,d+B JG
CH 8w g_d+A,B (wall), JG

JUGGLE:

d,d+B, p+B+K_d/p+K~B
CH d/p+B,B d/p+K~B

FRAME TRAPY:

A,p+B_p+B~g_d+K_d/
p+K_t,t+B_p,p+B
A,A, p+B~g_d+K_K_t,t+B_p+A
d/t+A FC K_WS K
d/p+A t,t+B_d+K_K_p+A
A~A d/p+K_d+K_K_t,t+B_p p+B
WS A t t+B
B A_t,t+B_p,p+B_p+B~g_d+K_d/p+K
B B p+B~g_t,t+B_d+K_d/p+K
B,A, d+K_d/p+K_p,p+B_t,t+B_d/
p+K~B_d/t+A
d/t+B p+B~g_t,t+B_p p+B_d+K_d/
p+K_A
d+B FC d/p+B_WS K_FC A_FC
K_WS B
p+B~g
A_d+B_d+K_t,t+B_p+B~g_A+B_d/
p+K~B_p+B+K_p+A+B
CH p+B~g wszystkie powyższe plus
d+A_p p+K_d/p+A
FC d/p+B: K_d+K_d/
p+K_p+B~g_t,t+B_p,p+B
K, K_p,p+B_d+K_d/p+K_t t+B
K~B d+K_t,t+B_K_d/p+K~
d+B+K, d/p+K_p,p+B~g_p+B~g
A+K, d+K_d/p+K_t t+B_p,p+B_p+B~g



Taki

Autor: ARAMIS

Taki zawsze była postacią dla ambitniejszych graczy. W SC2 grali nią wyjątkowo dobrzy. Z tego względu, iż była jednym ze słabszych (ale też i jednym z najbardziej rozbudowanych) charakterów. Teraz żarty się skończyły, bo Taki jest jedną z groźniejszych postaci! Dostała malutko nowych rzeczy, jednakże to co jej ofiarowano + nowy system gry, czynią z niej postać silną. Z braku miejsca skupię się tylko na nowościach i najważniejszych technikach. Po resztę odsyłam do opisu Taki SC2 w jednym z poprzednich poradników.

A,B~QCB -n,m, RO, NC, <PO>
Podstawa. Bardzo szybka sena. Przejście do <PO> jest świetne i dzięki niamu na bloku mamy przewagę - śmiało możemy próbować <PO>A_t+K

A-p - m,m, RO, NC
Szybkie NC. Miażdże ściąga z 8w, ale ma średni zasięg. Znakomite narzędzie do posyłania na ścianę. Na bloku mamy małą karę.

d+A - sl, TC, RC
Wiadomo - podstawa w każdej sytuacji. Szybkie, bezpieczne, gasi SS, a na trafieniu daje przewagę.

d/t+A - L, TC, KNDc RO, RC
Dosyć wolna podcinka o sporym zasięgu i niestety równie sporym recovery. Bardzo fajny SS killer. Na trafieniu mamy małą przewagę i możemy próbować dalszego ataku.

t+A - l, TC, <PO>
Dobry low z auto-przejściem do <PO>. Bardzo przydatny w customach. Cios jest szybki, na trafieniu możemy dalej atakować, ale niestety jest karalny na bloku.

p,p+A - m,m, NC, RO
Stare <PO>A+K, Cios bardzo dobry - ładny tracking, niezły damage, ogromny zasięg i bardzo dobra szybkość. Oczywiście jest też jakiś minus - jest karalny na bloku

WL A- i, RC, JG, RO, TJ
Jeden z najważniejszych ciosów Taki - jugglujący low. Genialna opcja po GI, aczkolwiek jest też bardzo przydatny w normalnej walce, ponieważ można go stosować wymiennie np. z WL B i rzutem.

B~QCB - m, <PO>
B>A~QCB - m,h, <PO>, NC
B,B,B~OCB - m,m, <PO>, NC
Bardzo przydatna seria. Przejścia do <PO> są świetne, bo nawet w wypadku bloku możemy walnąć <PO>A, które prawdopodobnie zgasi atak oponenta (a jeżeli zacznie stosować ciosy a'la d+A, to wtedy eerwujemy mu <PO>t+K). Świetne seria do customów.

B,K - m,h, NC, RO
B,[K] - m,h, RO
Świetna dwuhitówka. Nawet jak obejdą nasze B, to i tak kop ich strackuje. Dobra do karania opóźnień przeciwnika. Na bloku jesteśmy bezpieczni, a ponadto jeżeli oponent przyjmie na blok nachargе'owanego kopa, to ma dużą stratę i nie może przerwać wielu naszych ataków

d+B~A - h
Trade move Taki - bardzo szybki, ładnie trackujący i bezpieczny. Użyteczny w customach. Cios ten można też wykonać po <WR1> i z <PO>, gdzia pełni funkcję stopera.

p,p+B:A - m,m, TC, KNO, RO, FS(1)
Moim zdaniem jest to najlepszy nowy cios Taki. Bardzo szybki, TC, świetny zasięg i damage. Jedyny minus to liniowość ciosu i małe kary u niektórych łebków. Zdecydowanie używać.

WS K - m, TC, FSc, ROc
Cios bardzo szybki, ładne trackujący (chociaż można go wySSować w prawą stronę). Znakomity jako iWS. Na CH siedzi na gwarancie p+A+B, które dodatkowo wybije oponenta, jeżeli ten próbował w jakikolwiek sposób wstać.

t+A+B - L, JG, A-cancel
t+[A]+[B] - L,L, JG, RO, DOS(1), A-cancel
t+[A]+[B](max) - L,L,L(3sU), RO, DOS(1), OS(2), JG
p+A+B - L(U), JG
"Bomble" Świetne ciosy. Użyteczne szczególnie w okizeme, bo często wystarczy próba podniesienia się oponenta z gleby, aby zaliczył 100 dmg w plecy. Wszystkie są bezpieczna na bloku, ściągają z 8w i są sadystyczną opcją po GI.

8w d/p_g/p+A~QCB - h, <PO>
8w d/p_g/p+A jest znakomitym ciosem, bo posiada jedno z najlepszych przejść do <PO> ze wszystkich ciosów Taki, dzięki czemu nawet w przypadku bloku mamy dużą przewagę (<PO>t+K jest FT).

8w d/t_g/t+B,K~QCB - m,m, NC, FS(2), TC(1)
Świetne NC - szybkie i bezpieczne, posiadające świetna przejście do <PO>. Na trafieniu mamy bardzo dużą przewagę.

POSSESSION <PO>
Bez tej postawy gra Taki dosłownie nie miałaby sensu. Względem SC2 jest osłabiona (brak ExC), ale i tak jest to podstawa w grze Taki.

A - h
Patrz d+B~A.

g_d+A - h,h, TC, TJ, KND(1)
Dobre właściwości unikalne.

B - m, GC, KNQ, SCUB-LV3
Najważniejszy atak z <PO> Szybka, ale liniowa kosa w czółko umożliwiająca gwaranty i tech-trapy. Na bloku dzięki GC serwujemy loterię rzut, p,p+B.A, a jak zaczną GI, to klepiemy np. t+A+B. Świetny cios.

t+K - m, TJ
Bardzo szybki kop. Razem z <PO>A stanowią najlepsze stopery po ciosach z przejściem do <PO>. Niestety karalny na bloku.

d+K - L, TC, KNQ, RQ
Jedyny, ale dobry low z <PO>. Niezłe właściwości unikalne. Na bloku jesteśmy stosunkowo bezpieczni (ładujemy na glebie).

A+G_B+G h_h
Rzuty - nic dodać, nic ująć.

g+K~OCB - m,m, FrC(1,2), TJ, TC, <PO>
Całe <PO>g+K,A jest NC, ale polecam skupić się tylko na kopie z przejściem do <PO>, bo wtedy na bloku mamy ładną przewagę. Kop ma też znakomite właściwości unikalne.

A+B - m(U), TC, KND, RO
Pomimo braku cancela, nadal jest to jeden z lepszych FB w grze. Znakomity po GI.

B+K - h, AT, TJ, <PO>
Kozackie salto do tyłu. Jeżeli zdecydujemy się na nie przeciwko przeciwnikowi, to po trafieniu mamy AT.

p - TC
Dash do przodu. <PO>~G to najszybsza droga, aby przejść do <PO> do bloku.

g_d
SS z <PO>.

INNE:

Wszelkie <WR>y (g_d+B+K_B+K) zostały osłabione, bo teraz ściąga nas z nich większość zagrań. Taki dostała <WR>a z <BT> (B+K), którego możemy kontynuować wybitką na mid lub też np. przejść do <PO>, możemy też po roll'u walnąć <BT>d+K. Stalker (g_d+A+K_A+K) został również osłabiony, ale Taki ma teraz możliwość wykonania z niego silnego rzutu na leżącego (A+K,B+G). <WR>y, Stalkera i <PO> można ze sobą łączyć (polecam obczaić command list).

GWARANTY:

CH WS K, QCB~<PO>K
CH WS K, p+A+B
CH (2gi hit) FC A+K,K, p,p+B,A
WL A,WS B, A+K,B+G
t+A+B_p+A+B_CH d/t,d/t+K, A+K,B+G

ŚCIANY:

d/t,d/t+B,K~QCB, <PO>t+K
A~p_t,t+B,(Wall) t+A+B, A+K,B+G
A~p_t,t+B,(Wall) d/t,d/t+B,K~QCB, <PO>t+K

FRAME TRAPY:

d/p,d/p+A~QCB· <PO>B_K
d+A: WS K, FCA_FC K
B,[K](na blok): p,p+B:A, d/t,d/t+B,K_p,p+K,d/p+B





Astaroth

Autorzy: AMER & SAB

Od czasu SC2 Astaroth nie pozwieniał się praktycznie wcale. Jakimś cudem udało mu się uniknąć strat w arsenale, które dotknęły zdecydowaną większość pozostałych zawodników, a przy okazji dostał też kilka nowych, absolutnie użytecznych rzeczy.

RZUTY:

Nieodzowny element gameplayu każdego zbrzyma. Umiejętnie stosowane stanowią najskuteczniejszą broń tego zawodnika, a zatem rzucaj, gdy tylko nadarza się ku temu okazja - w gwarantach, pod ścianą, po udanym GI, jako kara - możliwości jest wiele, a efekt przeciwnika bardzo ograniczony.

A+G
Standard, z powodu braku dodatkowych efektów można go sobie darować.

B+G
Pod ścianą zwiększa zadawane obrażenia, a na krawędzi mamy RO.

p,t+A+G_[A]+[G]
Konkretny damage, plus bezpieczne i nieprzerywalne t+B jako kontynuacja (złapie, jeśli przeciwnik będzie starał się odturlać, a gdy już nauczy się sięgać po blok, wykonujemy d/t+B lub kolejny rzut - proste i skuteczne).

p,t+B+G_[B]+[G]
Sztandarowa akcja Astarotha. Na krawędzi mamy RO (p,p+B), a na gruncie neutralnym gwarant (t+[B]_d,d+B). Natomiast p,t+B+G, SSR, d/t+A+G_B+G to szansa na naprawdę duży damage. Mając krawędź/ogrodzenie za plecami jako kontynuację, wykonujemy A+G.

d+A+G (w achylonego)
Dobry zasięg plus RO, ale damage jest średni. Jako rozwinięcie polecam super bezpieczne d,d+B (trafi przy jakichkolwiek próbach nieprzemyślanego wstawania).

d+B+G (w schylonego)
Nieznacznie zwiększony damage, a także RO lub kapa na wstających (identyczna, jak w przypadku opisywanego już p,t+A+G).

d/p+A+G_B+G (w schylonego)
Odpowiednik 2-ch poprzednich, poprzedzony doskokiem do przeciwnika (jesteś TJ),

A+G (na leżącego)
Kluczowe kombinacja. Wrzucając przeciwnika na ścianę możesz dołożyć gwarant (ot chociażby dowolny niski rzut), a na krawędzi mamy RO.

QCF+B+G (na leżącego)
Wbrew pozorom nie jest to wolna zagranie. Chwyte przeciwnika już od pierwszych klatek skoku, więc z powodzeniem można używać go także jako kara po ciosach opatrzonych statusem TJ. Obrażenia są konkretne, a ponadto zawsze możesz próbować dołożyć tu jeszcze <BT> d+K,

d/t+A+G_B+G (na leżącego)
Nowe cacko dające znaczną przewagę (najlepaza FT: p,p+A,B_p+B_d/t+B_p,p+K_wysoki rzut_niski rzut). Sytuacji na posadzenie go jest wiele więc w miarę rozgrywania kolejnych walk przekonasz się jak bardzo istotna jest to zagranie.

d+A+K_B+K (na leżącego)
Do stosowania w gwarantach po KND

CIOSY:

d/p+A - m, DOSc
Bardzo ważne zagranie! Szybkie i priorytetowe. Łapie SS i jest bezpieczne, a trafiając na CH daje szansę na d/p+A+B (gigantyczne obrażenia, szczególnie z udziałem ściany). Jeśli przeciwnik zacznie uciekać z DOS'a, odtucz go tego stosując rzut lub t+[A]+[B].

p,p+A,B - m,M, NCc, FSc(1), RO(2), KND(2)
Z CH kroi pasek jak nic innego, ale w razie bloku łykasz wszystko. Pierwszy dobrze zbiera SS, a na trafieniu (bez CH) przeciwnik musi blokować/zbijać kontynuację z B (nie pomaga nawet SS). Idealny do łapania szalejących po arenie zawodników, aczkolwiek - zawsze ryzykowny.

[B] - m, FrC
Gigantyczna przewaga zarówno na trafieniu jak i na bloku (FT na rzut_niski rzut_t+B). Dobrze trackuje lewą stronę

B~p,K - h,m, NC, FSc(1), LS(2), KNDc(2), ROc(2)
Bardzo dobry natural, z FT jak po jedynczym p+K. Nawet w razie bloku nie można go przerwać ani ukarać, z CH natomiast mamy gwarant.

t+B - M, KNDc
t+[B] - M, KNQ, FrC
Jeden z najszybszych ataków. Trafiając daje przewagę i jest bezpieczny. Wersja charge'owana pozwala na FT nawet na bloku (t+B_p+B_rzut - genialne).

p+K - m, LS, KNDc, ROc,
Kolano - szybkie i z przewagą na trafieniu (przykładowe FT: p,p+K_p+K_p,p+B_p+B). Nie jest karalna i dobrze łapie SS. Z CH pozwala na gwarant.

p,p+K - m, TC, RO, KNQ
Owiane złą sławą uderzenie barkiem. Bezpieczne, schyla się, jest szybkie, bardzo dobrze łapie 6w (o zgrozo). Na krawędzi mamy RO, a ze ścianą - standardowo już - mocna combo.

WS K,A - m,L, FSc(1), RC(2), RO(2), KND(2)
Najszybszy WS (jest FT po d+B). Kopnięcie można SS'ować tylko w lewą stronę, a trafiając na CH mamy gwarant (kontynuacja z A, niski rzut lub rzut na leżącego). Low to bardzo dobry TC, więc nawet na bloku pierwszego warto go wykonywać. Obydwa segmenty są bezpieczne.

8w g_d+[K] - M, KNQ, FrC, QS
Podstawa po GI (zamiennie z rzutami oraz d/p+[A]+[B]) - całkowicie bezpieczna i bolesna. Z daleka przechodzi w low'a serwując przeciwnikowi OS (siada np. całe p,p+A,B).

A+B_g+A+B - m, RO, KNQ
Podstawowy szlag na większych odległościach (przesadzone loty na RO). Bezpieczny i zaskakująco szybki

d/p+[A]+[B] - m, AT, RO, FrC
Bezpieczny lecz wolny. Po AT podbiegamy natychmiast do przeciwnika zmuszając go do zgadywania (rzut_niski rzut). Sępiąc na RO wykonujemy WL K (daleko wyrzuca) zamiennie z WL, [rzut]. Kolejna opcja to QCB+A (ratuje tylko GI) przeplatane z [QCB]+A,A,A,A,A,A (czyli d,d/t,[t]+A~[p],A,A,A,A,A) tak, by pierwszy cios trafił w pustkę.

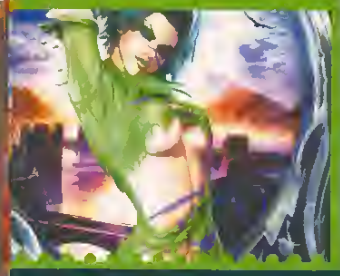
p+B+K - h, aGI-h, TJ, TC, KNDc, ROc
Szybkie, bezpieczne i z dużą przewagą na trafieniu (a z CH pozwala na combo). Jako FT polecam p+B - nie można nawet SS'ować.

GWARANTY:

d,d+K, t+B
WL B_g/p+B (od boku),
p,p+B_niski rzut
B+K (w plecy), niski rzut_p,p+B_p,p+K
d,d+[K], QCB+A_A+G
d,d+B~t, QCF+B+G_A+G
p,p+[K], A+G_d,d+B
d/p,d/p+[K], QCB+A
<BT> d+K, d/t+A+G_B+G
CH p+B, d,d+[K], d,d+B_rzut na leżącego
CH p+K, t+[B]_d,d+B_d+A+K
CH p+B+K_B~p,K, j.w.
CH p,p+A, d/t+A+G_B+G
CH <BT> B+K, d,d+B_dowolny rzut na leżącego
CH d/p+A+B, A+G

ŚCIANY:

Z większej odległości QCB+A siada praktycznie zawsze, z bliska natomiast dowolny niski rzut, który z rzutów na leżącego (trzeba zaczekać chwilkę dłużej) lub NC d,d+A,A.



Tira

Autorzy: SAB & AMER

Młoda, zielonowłosa elfka to (naszym zdaniem) jedna ze słabszych postaci w trzeciej Calburze. Brakuje jej zasięgu oraz siły, a znaczna część jej ataków jest po prostu karalna. Co zatem jest w Tirze dobrego? Przede wszystkim postawy, z których niemalże każdy atak można sklasyfikować jako ideał. W grę Tirą wpisane jest ryzyko. Przerażony? Cóż, pomyśl o innej postaci. Jeśli jednak czujesz się "jak w domu", zapraszamy do dalszej części tego opisu.



A,A - h,h, NC
Szybki natural o standardowych właściwościach. Jest nie do zgaszenia w przypadku zablokowania, ponadto jeśli trafi, daje niewielką przewagę (a u Tiry to naprawdę rzadkość).

d/t+A - l, TC, KNO
Podcinka, umiarkowanie szybka i zasięgowa. Ściąga lewą stronę SS, jednak nie jest bezpieczna. Razem z gwarantem kasuje przyzwoite obrażenia.

d+A - sl, TC, RC
Jedno za słabszych d+A w grze, jest co prawda szybkie i łapie SS, ale daje niemalże zerową przewagę.

t+A - l, RO, KNDc
Kolejny low przeznaczony do stosowania na najmniejszym dystansie. Dobrze trackuje prawą stronę, a z trafieniem mamy niewielką przewagę. Na bloku płaci.

p,p+A - m, TJ, KND, RD
Twój podstawowy atak anty 8w. Nie używaj z bliska, bo wtedy tracking jest znacznie gorszy. Standardowo już blok oznacza tu dużą stratę i gwaranty dla przeciwnika.

8w d/p_g/p+A,B:B - l,M,m, NCc, KND(2), RO(2), JF
Świetna akcja - pierwszy to dość szybki low, który na CH czyni resztę gwarantowaną. Na zwykłym trafieniu zawsze wykonujemy całość, gdyż kontynuacji nie da się przerwać ani stepować (niestety - odbić jak najbardziej). Całość warto wzbogacić o d/t+K. Mid jest niestety karalny.

8w d_g+A,A,A... - h,l,h..., NC(2-3), OS(3)
8w g_d+A,A,A,A+B - h,l,h,m, NC(2-3), OS(3), KND(4), RO(4)
Kombinacja, która może stać się asem w rękawie. Żeby jednak wykorzystać ją odpowiednio, musisz dokładnie poznać jej właściwości. Początek jest bezpieczny, przeciwnik na bloku może wciąć się przed kontynuacją, jednak z racji sporego ryzyka (o tym poniżej) jest to raczej nieopłacalne. Po każdym wysokim cięciu (poza pierwszym) możesz klepnąć A+B (mid'owy zagarniacz). Jeśli pierwszy high trafi, polecam odpalić tylko trzy hity, po czym A+B. Uważaj na ataki pokroju t,t+B od Yun-Seoung'a.

8w d_g+A,B,A... - h,m,h...
8w d_g+A,B,A,A+B - h,m,h,m, KND(4), RO(4), GC(4)
Wariacja powyższego. Na bloku przeciwnik nie może wciąć się przed mid'em (tak jak w poprzednim), najlepiej odpalać trzy pierwsze kosy, a następnie A+B, które tym razem jest GC (FT na t+K).

8w d/t_g/t+A,A,A - l,l,l, NC(1-2), TC, RC(1-3)
Wykonując to zapomnij o dokładaniu trzeciego cięcia (nie jest nigdy gwarantowane i zbyt łatwo je zgasić). TC wchodzi tutaj błyskawicznie. Po drugim jesteś bezpieczny (przytrzymanie dowolnego kierunku powoduje zmianę trajektorii ruchu), a całość świetnie trackuje.

B,B - m,m, NC
Analogia do A,A. Ściąga większe obrażenia.

d/t+B - SM
Świetny stopper, bardzo szybki i bezpieczny. Można go występować tylko w jedną stronę, a na trafieniu masz inicjatywę (wykorzystując odległość można walnąć choćby kolejne d/t+B)

t+B*B - m,m, NC, KNDc(2)
Przydatne NC - także wersja opóźniana (zawsze zdążysz zobaczyć, czy pierwszy hit trafił). Jako kontynuację polecam p+A lub d/p,d/p+A - częste CH. Ponadto, kombinacja ta dobrze trackuje lewą stronę, jednak obydwa cięcia są niestety karalne.

t,t+B - L, TC, <LHS>
Jedyne przejście do <LHS>. Aby było ciekawiej, wystawia na bolesne kary (nawet na trafieniu), w normalnej wymianie jest więc praktycznie bezużyteczne. Śmiało jednak możesz wykonywać je w gwarantowanych sytuacjach, bądź też na leżących/wstających oponentów (w ostateczności także zamiast JG).

p,p+B - M, BN, KND, RO
Twój najlepszy JG starter - siedzą po nim najmocniejsze zestawy, ponadto jest nie do ukarania. Jakieś minusy? Oczywiście - zupełnie nie radzi sobie z SS, ponadto zasięg zdecydowanie mógłby być większy. Jako JG (poza najmocniejszą kontynuacją) polecam d/p+K i t+B,B, kolejno do przerzucenia przeciwnika przez barierki i 'tradycyjnego' RO.

8w d/p_g/p+B,A:A - M,h,h,h, NC, JF, KND(1), RO(1)
Zdecydowanie najważniejszy atak, pozwalający na wnikliwą obserwację bielizny Tiry^_^. A na poważnie - świetny zestaw, NC za ponad 70! Zawsze odpalamy całość (nie bloku kontynuacja nie może zostać przerwana). Timing JF jest dość prosty, więc nie powinno być z nim większych problemów.

8w d_g+B,A,B... - M,h,l,M..., NC(2-3), KND(4)
Kolejny 'Infinit'. Na bloku pierwszego można się wciąć pomiędzy kolejne segmenty (samo uderzenia też do końca bezpieczne nie jest). Jeśli jednak siądzie pierwszy, to high jest już FT, z kolei po niskim hicie nie da się przerwać kolejnego B. Z racji, iż serwuje KND, najlepiej zamknąć całą akcję na tym właśnie uderzeniu.

8w g_d+B,B,B... - M,m,M..., DOSc(2), KNDc(3)
Zawsze wykonujemy tylko cztery pierwsze uderzenia (no chyba, że drugie zostania zablokowane). Po pierwszym (nawet na bloku) nie da się zbić kontynuacji.

8w d/t_g/t+B - M, <SHS>, GC-L2, SCUB-L3
Bardzo istotne zagranie (pomimo karalności). Atak ten ma niewielki zasięg i w ogóle nie skręca za SS. Podobnie jak w przypadku t,t+B, najlepiej używać go po powaleniu przeciwnika na dechy (lub poza zasięgiem) \.

d/t+K - L
Szybki low o bardzo dobrym zasięgu, zgarnia z podłoża, więc warto używać go po KND przeciwnika. Kolejny atut to całkowite bezpieczeństwo, a takich ciosów nie należy u Tiry ignorować.

t+K - m, DOSc
Kopnięcie dające dobrą sytuację tak na trafieniu (FT), jak i bloku (brak kar). Jak na cios o takiej szybkości, ma naprawdę dobry zasięg. Z CH daje DOS, po którym często posadzisz A+K, d/p,d/p+B,A,A za naprawdę konkretny damage (okno na wyrwanie jest bardzo małe!)

t,t+K - M,M, NC, FrC
Świetna szybkość, dobry tracking prawej strony (zwłaszcza z bliska), bezpieczeństwo, niezły zasięg, a do tego na trafieniu daje przewagę pozwalając na FT - takie parametry to ewenement. Korzystaj z niego do woli.

d+A+B - M, BNc, TC, RC, KND, ROc, FrC
Podstawa na większych odległościach bardzo dobry zasięg idzie w parze z bezpieczeństwem. Niestety, nie zagrożą nim przeciwnika wykonującego SS (nie można mieć wszystkiego). Świetna opcja na wstających, np. po d+A+K.

t+A+B - m
Typowo defensywna zabawka. W swojej 'profesji' sprawdza się naprawdę dobrze, choć obrażenia zdecydowanie mogłyby być większe.

d+B+K - m
Zastosowania analogiczne do d/p+B+K 'Rudego' - jedynie jako odpowiedź na wertykalne hity przeciwnika. Step poprzedzający ten atak jest świetny (czasem zdarza się ominąć nim nawet ciosy horyzontalne!). Stosować z premedytacją.

p,p+B+K,B - m,h, TJ(1-2), NCc, FSc(1), KNDc(2)
Nigdy nie wykonujemy kontynuacji z B, gdyż można ją zgasić nawet po trafieniu pierwszym. Na bloku płaci, ponadto atak ten nie jest szczególnie szybki, a do tego banalny do ominięcia (tylko z daleka łapie lewą stronę). Niemniej jednak z CH ściąga przyzwoite obrażenia, więc czasem warto go użyć.

d+A+K - L, TC, KNO, RO, GI-v, RC
Nieco wolna, ale dalekosiężna podcinka. Na bloku praktycznie nie masz szans na uniknięcie darmowych hitów (recovery jest koszmarne). Jeśli więc przeciwnik nadużywa 8w, zastanów się czy w ogóle warto zawracać sobie nim głowę. . Można stosować jako aGI, ale raczej tylko na widoczne cios, gdyż okno jest tu trochę 'skrzywione'.

t+A+K,B - m,M, NC, FrC(2), KND(1-2), GI-h
Zawsze odpalamy całość. Można co prawda ominąć kontynuację pojedynczym SS, ale dotychczas nie spotkałem się z taką reakcją. Gorzej z GI - jednak na to już nic nie poradzisz. Na bloku jesteś nie do ruszenia, a jeśli pierwszy hit trafi, kasujesz damage rzędu 60 pkt. aGI z tego ciosu to całkowita pomyłka, nie da się go praktycznie wykorzystać.

Low Hula Stance (<LHS>)
Pierwsza postawa. Przebywając w niej jesteś schylony.

A - h, FS
Kosa, której głównym atutem jest unik poprzedzający samo uderzenie - z powodzeniem można stosować ją jako reversal. Samo uderzenie jest absolutnie bezpieczne (uważaj tylko na SSP). Wersja GC odpala się już przy drugim 'kółeczku', pozwalając na FT (wszystkie podstawowe ataki).

B,B - M,M, NC, KND(1-2), RO(1-2), BN(2), FrC(2)
Przepiękny atak, niestety dość ryzykowny i karalny. Jako iż jest to Twój najszybszy cios z <LHS>, nie wolno Ci o nim zapominać. Najlepiej zawsze poczekać na wersję GC - kontynuacja wchodzi jako gwarant! Czasem warto także odpalić go poza zasięgiem, licząc na BN z drugiego uderzenia (i dalej oczywiście JG).

K - L, TC, RC
[K] - L, TC, <LHS>
Jedyny low z <LHS>. Nie jest bezpieczny, ale z powodu obecności błyskawicznego <LHS> B, raczej rzadko blokowany. Najlepiej zawsze wykonywać wersję z ponownym przejściem do poslawy (pozwala na FT w postaci <LHS> B). Stosować tylko z bliska.

Side Hula Stance (<SHS>)

A - m, KNO, RO
Kosa, choć karalna, daje gigantycznego stepa, który odpala się błyskawicznie i czasem unika nawet trackujących SS zagrań! Mając ją na wyposażeniu można z powodzeniem wyczekiwać na reakcję oponenta. Świetnie sprawdza się także po samym d/t,d/t+B - trafia w razie jakiejkolwiek próby szybkiego wstawania. Jakby tego było mało, skutecznie gasi SS, a przy czwartym spinie przechodzi w UB, krojąc naprawdę duże obrażenia. Absolutny killer!

B - M, KNO, RO
Na bloku masz koszmarne recovery, więc najlepiej zawsze wyczekać tu na weraję UB (wchodzi szybciej, niż w przypadku A). Zasięg tego zagrania z pewnością nie raz zadziwi przeciwnika. Podobnie jak powyższy możesz stosować go po samym przejściu do <SHS> - ściąga z ziemi oraz tech rolla w prawą stronę.

K - L, TC, RC
Świetny zasięg, szybkość, a do tego kasuje SS - naprawdę nie ma się do czego przyczepić. Kiełki TC naliczna są natychmiastowo. Na trafieniu z bliska polecam <BT> [B]+[K], na zmianę z d+K - bezpieczne i efektywne.

A+B - m, CS, GI-h, TC
Cios ideał! Szybkością jednak nie grzeszy, więc aby trafił, potrzebne jest zaskoczenie. Świetnie spisuje się w wymianie ze standardowym cancelem postawy - dużo czasu upłynie, zanim Gracze przestaną się na to nabierać. Sam hit natomiast jest niekaralny, a jego tracking to już 'zboczenie' totalne (żaden 8w/SS nie wchodzi w grę). Okienko aGI jest pokaźne, a trafiając pozwala na przepiękne combosy.

Updraft (<UPD>)
Przydatna rzecz, zwłaszcza na większej odległości. Sam skok posiada jednak spore recovery, więc najlepiej będzie inwestować w któryś z poniższych ataków.

A - m
Dobrze łapie SS i 8w, więc używając go szybko oduczysz przeciwnika odpowiadania unikami na Twój skok. Rzecz jasna jest karalny.

B - m, KND, GC, TC, SCUB-L2
Nawet na bloku pozwala na dobre FT: rzut_d/p+B_d/p+A. Uważaj tylko na jego zasięg, a będzie dobrze.

K - M/L, KND, THS, TJ
Z bliska wchodzi jako mid, z daleka natomiast jest to low. Pierwsza wersja jest bardzo przeciętna (lepiej inwestować w dwa poprzednie). Low z kolei sięga dość daleko i posiada gwarant.



d/t+A,A,A,A,A - m,m,m,m,m, NC(1-3), NCc
Osłabione od czasów SC2. Tylko pierwszy spin jest bezpieczny na bloku. Istnieje dość trudna JF'owa wersja d/t+A:A,A,A,A, w której ostatni cios daje GC, ale i tak przeciwnik zdąży nas ukarać. Można ją rozpoznać po charakterystycznym dźwięku i po tym, że Yoshek się świeci.

d/p+A,B - m,m, NCc, TC(2), RO(2), DOSc
Drugi cios można opóźnić. Karalne, ale mimo to bardzo dobre.

QCB+A - l, TC, KNO
Karalny, ale za to robi lekki unik w lewo. Znakomity na techrolla i do przerywania niektórych customów.

d/p+B - M(L), TC, RO
Brak ładowanej wersji. Świetne przy przewagach, a nawet małych stratach, ale nie można przesadzać z powodu kary.

p+B - m, LSc
Brak możliwości zmiany wysokości został zrekompensowany niezłym zasięgiem. Świetna rzecz do poke'owania ze średniej odległości.

p,p+B,B - M,m, NC, RO(1), KND, FrC(2)

GWARANTY:

d/t+A, d/p+B
d+A+B, WS B (także z CH)
t+A+K,B, t,t+B_t,t+K
d/p,d/p+K, p+B_d+K
d/t,d/t+B, <SHS> K
d/p,d/p+K (w placy), A+K, d/p,d/p+B,A:A
<BT> B+K, d+K
CH t+A, d/p+B
CH p,p+B+K, t,t+K
CH d/t,d/t+K, t,t+K
<UPD> B, t,t+K
<UPD> K, p+B
<SHS> A+B, A+K, d/p+B, JG
<SHS> A+B, A+K, d/p,d/p+B,A:A
<LHS> A, p,p+B+K, t,t+K
<LHS> B,B, d/p+B_t,t+K

ŚCIANY:

g,g+K (wall), p,p+K, d/p+B
p,p+A (wall), t+A+K,B, t,t+K
d/p+A (wall), t,t+K
<SHS> A+B, A+K, p,p+K (wall, dystans), t+A+K,B, t,t+K
<UPD> K (wall), d/p+B, JG

JUGGLE:

d/p+B, A+B_B,B
d/p+B (z daleka), p,p+K, t,t+K
p,p+B, p,p+K, t,t+K
<SHS> B (dystans), B,B
<LHS> B,B (wall), B,B
<LHS> B,B (trafia tylko drugi), p,p+K, t,t+K

FRAME TRAPY:

A,A d+A_A_B_K_t+B_d/t+B
d+A, WS K_FC A_FC K
p+A: A_d+A_K
WS A A_d+A_B_K_d+K
B,B, A_d+A_K_d+K
d+B FC A_FC K_WS K
p+B: A_d+A_B_K_d+K
K A_d+A_B_d+B_K_d+K_d/t+B_t+B_d/p+K
d/p+K: A_d+A_K_d/p+K
t+K: A_d+A_K_B_d/p+K_d+K
p+K, A_d+A_d/p+K_B_t+B
t,t+K, d+A_d+K_B_t+B_d/p+K
WS K: d+A_d+K_A_B_d/p+K
A+K, A_d+A_K
d/t,d/t+K: A_d+A_B_K_d/p+K_t+B

Yoshimitsu

Nowy Yoshi - słabszy? Na pewno inny. Trzeba mu poświęcić znacznie więcej czasu, niż w SC2, żeby coś konkretnego osiągnąć. Yoshimitsu stał się teraz potwornie skillowy i kapa na 3 ciosy na krzyk nic nie da. Niestety za mało jest miejsca, by wszystko opisać (szczególnie w kwestii postaw), więc radzę dogłębnie przestudiować Yosha na Practice. To są tylko wskazówki.

p,p+B,[B] - M,m, NCc, GC(2), RO(1), KND, BNc(2)
Niestety nie można nadużywać z powodu kary (kto wymyślił, żeby Yoshi stał się tak potwornie karalny?!).

FC B~A - m, TC, DOSc
Stare d+B,A. Wciąż można wykonywać z pozycji neutralnej, jednak jest to dużo trudniejsze.

t+K,B - m,M, NC, RO, KND
t+K,[B] - m,M, UB(2), RO, KND
Cięcie naładowane do 1 klatki animacji UB jest gwarantowane po kopie (przeciwnik nie przerwie, ani nie ucieknie), jednak nie w juggle'ach.

FC d/t+K,K,K,K,K - L,L,L,L, NC(1-3), NCc, TC
Podobnie jak przy d/t+A, tak i tutaj mamy JF'ową wersję FC d/t+K:K:K:K, która jest jednak bezpieczna (wciąż ostatni cios daje GC, ale stun po 5 kopie jest krótszy). Polecam obczaić!

WS K - m
Jeśli obawiasz się o nowe WS K, to uspokajam. Kop jest bardzo szybki (świetny do przerywania customów) i bezpieczny, a na trafieniu daje przewagę.

p+B+K,B,B,B - m,h,h,m, NC(1-2), NCc, RO, KND, FrC
Po zablokowaniu pierwszego przeciwnik może się schylić pod resztą (Yosh odsuwa się nieco w prawo po każdym kolejnym ciosie, więc ostatni - mimo, że na mid - nie trafi). Możliwość opóźniania kolejnych ciosów. Używać z rozwagą

p,p+[A+K],A - UB-m,m, KND, <BT>
Po każdym spinie można klepnąć JF'owe A, przez co Yosh odzyska 120 punktów energii (JF możliwy również z d+A+K,A) i dodatkowo chwilowo będzie miał eGI na wszystko. Dzięki temu możesz być epokojny o akcja typu d/t+K d+A+K,A,A, gdyż nie stracisz energii. Mamy tu jeszcze mały trik: poprzez p,p+A+K~B~G Yoshi szybciutko przechodzi do SCC w <BT>! Daje to potężne możliwości mieszania. Często Twój przeciwnik będzie przeklinał zgadywankę z <BT>.

8w d/p_g/p+B,B+K,A+B,K - m,m,H,m, NC(1-2,3-4), TC(1,4), TJ(2,3), RO(1), KND(1,4)
8w d/p_g/p+B,B+K,A+B,[A+B] - m,m,H,m, NC(1-2), TC(1), TJ(2,3,4), US(4), RD(1), KND(1,4)
Tylko 2 pierwsze cioscy są użyteczne. Kontynuncje raczej nie mają sensu z powodu wysokości i kar. Pierwszy cios można cancelować po przez drugi w dowolnym momencie.

8w d/p_g/p+K - m, TC, TJ, RO, KND
Stare WS K, które można buforować. Kolanko jest bardziej karalne, niż w SC2 i w ogóle słabsze.

8w d_g+B - M, TC, RO, DOSc, LS
Nowy, naprawdę świetny cios.

8w d/t_g/t+B - m, TC, RO, KND
Tekkenowe f+1+2. Zasięg i kara sprawiają, że cios ten jest mało użyteczny.

QCB+A+G - h, RO, KND
Dawne QCB+A+B. Daje RO nad ścianami.

Pogo <PG>
Stare, dobre stanie na mieczu.

K~B - L, TJ, TC
Znany low z Tekkena 5. Niestety karalny nawet na trafieniu. Najlepiej stosować jako techtrap (przykładowo: CH p,p+B,[B] d+[A+B] <PG>K~B).

A+B - L, TJ, KND, SCUB-L3, <PG>
Na pierwszy rzut oka wydaje się mało użyteczny, jednak po głębszym zapoznaniu staje się mordercą atakujących na low. Będąc w postawie Yoshi omija oczywiście niskie cioscy. Gdy unikniemy tak któregoś, możemy spróbować <PG>A+B (a dalej gwarant). Niestety nie zawsze wejdzie - zależy to od odległości, kąta, itd. Ale mamy tu jeszcze coś fajnego. Mianowicie <PG>g/t_g_g/p~<PG>A+B (naskok zablokowany; timing jest specyficzny) - ciężko zablokować drugi cios. Wielokrotnie zostaniecie za to nazwani kapiszonami, no ale takie życie ;).

g+B+K - TJ, <DGF>
Piękne przejście do <DGF> potrafiące ominąć horizontale na high. Niestety nieco wolne

Meditation <MD>
Wciąż obecne, jednak znacznie osłabione (choć niektóre midy nie trafią Yosha w postawie)

d+B+K - TC, <MD>
[d]+[B+K] - TC, <MD>
Tak teraz Yoshi odnawia energię w <MD>. Najpierw 2 punkty, potem odpowiednio 4, 8, 16 i 32 za każde naładowanie (dalej już ilość energii nie rośnie).

A~B,K - H,m, TC, TJ, NCc, KND(2)
Stare <MD>A+B,K. Z racji tego, że wchodzi całe tylko na CH, stało się bezużyteczne.

Dragonfly <DGF>
Postawa znana z T5.

A - m, TJ, SPS, <DGF>
Bezpieczne. Na trafieniu daje sporą przewagę i warto pokusić się o rzut.

B - m, TJ, KND, QC-L3
Również bezpieczne

K - L, TJ, TC, RO, KND
Kop jest karalny, ale szybki. Do gnębienia.

Super Dragonfly
Postawa, w której omijamy zdecydowaną większość cioców, tracąc jednak sukcesywnie energię

K:K - L, TJ, QS
Trudniejsza wersja odnawia 60 punktów energii oraz daje chwilowe aGI na wszystko. Uważaj na to, czy za plecami nie masz krawędzi.

To bytoby na tyle. Nie znieczęcaj się początkowymi porażkami. Pamiętaj, że Yoshi ma w tej części dość duży potencjał. Jeśli chcesz go wykorzystać - trenuj ciężko. Namu!

GWARANTY:

CH d/p+A,B p+K
A+B (na blok) B,B
A+B d/p+B p+K
<PG>g/p (z daleka) <PG>K d+A+K,A:A
CH t,t+B~B p,p+B,[B]
SCh-L3 <DGF>B (na blok) d/p+A,B p+K
<PG>A+B <PG>B p+K
p,p+A+B d/p+B
<SDGF>B (w plecy) d/t+B+K d/p+A,B p+K

ŚCIANY:

p,p+K <PG>A+B <PG>B p+K
p,p+K,t+K,[B]
CH d/t+B+K p+B+K,B,B,B (wall) d/p+B_p,p+K
t+K (wall) 8w d/p_g/p+K
p,p+K (wall) p,p+B,[B]

FRAME TRAPY:

A,A_d+A_K d/p+K
d+A, FC A_FC B_WS B_WS K_FC B~A
p,p+A: A_d+A_B_K_p+K
t,t+B~B: A_B_K_d/p+A,B_p+K
d/p+K,A_B_K_d+A_d/p+K



Cervantes

Autorzy: AMER & SAS

Szybki, silny i śmiertelnie niebezpieczny. Cervantes po raz trzeci już udowadnia wszystkim swoją wielkość... i oczywiście mówiąc chyba nikt nie czuje się tym faktem zaskoczony.

DDR - <DC> B
iGDR - instant GDR

A~B - h,M, NC, FrC(2)
Atak błyskawica. Starter ma bardzo mały zasięg, więc odpalaj go tylko z minimalnej odległości (zaczepia SS). Świetny jako kara na opóźnieniu. Niestety nie jest bezpieczny (nawet z trafieniem nie polecam dalszego ataku).

d/t+A~B+K - m, FS
d/t+A~[B]+[K] - UB-m, FS
Pierwsza wersja jest bezpieczna, a z bliska potrafi złapać SS. Jako kontynuację polecam d+A+B (da się zwiać tylko w jedną stronę), zamiennie z d/t,d/t+A (w razie ucieczek z poprzedniego). Zawsze też można zainwestować w gwarantowanego low'a (d+K). Wykonując wersję UB narażasz się na combo w plecy, mimo to jednak jest to jeden z najważniejszych cioswpo Gi (zabiera więcej i nadal pozwala na d+K).

d/p+A:B - I,M, NC, RO(2), KND(2), JF
Bardzo istotna kombinacja - ryzykowna z powodu karalnoćci obydwu segmentów (z SS'em także nie radzi sobie wcale), ale gdy już nauczysz się nią trafiać, obrażenia są co najmniej dobre (koniecznie opanuj timing JF). Strzał z pistoletu może zostać odwołany (wystarczy klepnąć 'p') na rzecz rzutu z powietrza (lub np. iGDR).

p,p+A - h, RD, KND
Podstawowy zjadacz 8w, szybki, niekaralny i z zasięgiem. Posyłając na ścianę pozwala na gwarant.

g,g+A - h,m, NC, RO(2), KND(2)
Dobro NC. Łapie SS'ujących (czasami nawet zza pleców Cervka) i posyła na RO lub wall splat. Na bloku wychodzisz bez szwanku.

p+B,B - m,m, NCc, FSc(1), RO(2), KNO(2)
p+[B],B - m,m, NC, FS(1), RO(2), KND(2)
p+B jest szybkie i bezpieczne (zawsze!). Dzięki możliwości opóźniania apokojnie zdążysz zobaczyć czy siadło z CH i szybciutko dołożyć kolejna cięcie (karalne na bloku). Wersja charge'owana jest jeszcze lepsza. Wychodzi wolniej, ale ogłusza bez względu na CH (przeciwnik nie może blokować kontynuacji). Ponadto ma lepszy zasięg i - jak u poprzednika - nie można Cię po niej ukarać.

p,p+B - m, AT, RD, KND
Rdzeń ofensywy pirata. Cięcie szybkie i niekaralne, trafiając z maksymalnego dystansu mamy RO lub dowolna combo z udziałem ściany. Najczęściej jednak uzyskamy AT. Bardzo dobrze tracku je lewą stronę.

B~A - h, SPS, FSc, aGI-h
Szybka piąchа z przewagą na trafieniu. Z CH pozwala na gwarant, jest jednak lekko karalna.

d+K - L, RC
Podstawowy stopper, a przy tym także Twój najszybszy low. Bezpieczny, ale bez przewagi.

d/t+K - L, RC, TC
Tu zasięg jest minimalnie większy, a ponadto TC odpala ale bkyskawicznie! Niestety jest lekko karalny.

t+K,K - h,m, NCc, ROc(2), KNDc(2)
Obydwa kopnięcia są zawsze bezpieczne. Wykonując całość zyskujemy możliwość JF-owego egzekwowania cioców z <BT>, e o ile kicki siadły <BT> B+K jest tu nawet FT (ważna rzecz!). Pierwszy but dobrze łapie uciekających w prawą stronę.

8w g_d+K - m, aGI-h
Kapitalny aGI (duże okienko). W ofensywie także sprawdza się wyśmienicie gasi 8w (obydwie strony), jest niekaralny, a trafiając daje nam pokaźną przewagę

A+B - m, SPS, TC
Ze względu na bardzo dobry tracking oraz damage z dostępnych po nim gwarantów, kapitalnie sprawdza się w roli gnębiciela przyparego do ściany/krawędzi przeciwnika. Uwaga na blok - może być groźnie.

d+A+B - M, KND, BNc
Killer X - znamy go wszyscy. Szybki i niekaralny, uważaj tylko na SS. Na cleanhice odpalasz d/p,d/p+B, z CH natomiast d+A+B lub (lepsza opcja) B~d jako rzut na lecącego (wymagany RCC).

d/p+A+B - m,m, NC, FSc
Jeden z najważniejszych ciosów. Wychodzi błyskawicznie, jest bezpieczny i zasięgowy, a z CH pozwala na solidne combosy.

d/t+A+B - M, FrC, KNDc
Mid'owe cięcie z przewagą, e do tego zawsze bezpieczne. Kapitalnie SS'uja (tuż przed uderzeniem), więc możesz starać się to wykorzystać (choć i tak B+K jest tu niezastąpione).

B+K - RD, KND
A+K - RD, KND
Dwie najważniejsze defensywne opcje Cervantesa. Po B+K mamy RO lub combo ze ścianą.

p+[B]+[K] - m,m,m, NC, GC(3), RO, KND
Idealny jako wakeup (zawsze robimy tylko wersję GC dającą FT na wszystkie ważniejsze ataki, włącznie z d+A+B). Niestety - cios ten jest podatny na SS.

t+A+K - M, FrC, KND, BNc, ROc, aGI-h,
Ciut wolny, ale zawsze bezpieczny. Z CH odpalasz combo. Okienko aGI jest rewelacyjne - wykorzystaj to!

Dread Charge (<DC>) - QCB

A - UB-h, RO, KND
Unblock - potężny lecz wolny. Kapitalna odpowiedź na Gi oraz 8w. Wrzuca na ścianę.

A+K,A - I,I, NC, RC(1-2), TC(1-2
Dwa błyskawiczne cięcia na low - rzadko blokowane. Z racji karalności pierwszego, zawsze wykonujemy całość. Można je SS'ować tylko w prawą stronę.

B - m, RO, KND, TJ, GC-L3
d_g+B - m, RO, KND, TJ, GC-L3
~B - M, RO, KND, TJ, GC-L3
Flagowa akcja pirata, zawsze dobra (pomimo kar). Zjada dużo i pozwala na gwaranty. Wersja instant (wykonuj jako d,d/t,t~B) ma straszne recovery, ale świetnie sprawdza się w gwarantowanych sytuacjach.

K - L, TC, KND
Dość wolna podcinka, na szczęście absolutnie bezpieczna. Dobrze tracku je prawą stronę, a trafiając na gwarant

p,B+K - M, TJ, FrC, KND, GC-L2
Błyskawiczny dash i zgraz po nim teleport. Z powodu opóźnienia raczej nie uda Ci się wcisnąć tu nic więcej.



B+K - m,m,m, NC, TC, TJ, KND, RO
W całym SC3 nie ma chyba drugiego tak bardzo karalnego ciosu. Ale uwaga - jego TC jest błyskawiczny, więc jeśli nauczysz się z niego korzystać, alelky powinny być zadowalające.

GWARANTY:

A+B, A~B_t+B,K
d+A+B, d/p,d/p+B
t,t+A,B, iGDR_d/t,d/t+B
d/p,d/p+A, d/t,d/t+B
<BT> B+K, A+B, t+B,K
<BT> B+K, d/p+B, JG
CH B~A, d/p+A+B, d+A+B
CH d,d_g,g+B, iGDR_g+A+B
CH t+A, d,d+B_d/t,d/t+B

ŚCIANY:

A+B, t+K,K (wall), d/p+B, JG
<BT> B+K, A+B, t+K,K (wall), d/p+B, JG
<BT> B+K, p,p+B (wall), B~d
CH WS K (wall), A~B

JUGGLE:

d/p+B, iGDR_B~d
d/t+A,B, g+A+B_[illegible]+[K]
GDR, B~d_d+[B]+[K], iGDR
iGDR, d+[B]+[K], iGDR
CH d+A+B, RCC, B~d, iGDR
CH d/p+B, GDR_d+[B]+[K]



Yun-Seong

Autorzy: MUTTI & AMER

To zupełnie nowe oblicze Koreańca. Jeszcze bardziej efektowny, choć karalny i w dalszym ciągu bez wioskowego powera. Namco przebudowało go od podstaw, co wymusiło nieco inny styl gry. Jednak po zapoznaniu się z nowymi patentami można odkryć "drugie dno", które pozwala poszaleć jeszcze mocniej. Sednem sprawy w dalszym ciągu są błyskawiczne zmiany dystansu, zasięg ciosów, unik, specjalne odbicia oraz mocne naturale, lecz szeroko zakrojone zmiany zaowocowały świetnymi opcjami RO i lepszymi możliwościami pressingu. Zapraszam więc do zapoznania się z nowym, moim zdaniem groźniejszym, reprezentantem Korei.

>> K,K,B - h,h,M, NC(1-2), NCc, FrC(3)
K to najszybszy podstawowy atak, a K,K to doskonały i bezpieczny poke z przewagą. Ostatnie B jest karalne, więc poza gwarantami nie polecam.

A,A - h,h, NC
Wolniejsze, za to lepiej zbiera step i 6w, oferując podobną przewagę na trafieniu.

d+A - el, TC, RC
Podstawa z bliska. Bardzo szybki TC, na trafieniu otwiera masę możliwości (liczne FT). Na bloku można zeryzykować t,t+B.

B,B - m,m, NC
B*K - m,h, NC (tylko z bliska)
B*[K] <CR> - m,h, NC (tylko z bliska)
B*K~G - m,M
Najlepsze zdecydowanie jest B [K], która daje sporo dobrych opcji z <CR> lub <CRD>. Można próbować także w JG - całość często siada, pozwalając jednocześnie na świetne w-u w postaci eteków z <CR> lub <CRD>.

p+K*K - h,m, NCc, FrC(2), KND(2)
Drugi kop można znacznie opóźniać (w dalszym ciągu NCc). Step łapie przeciętnie, ale ogółem warto używać. Po bloku jest bezpieczny (polecam szybkie t,t+B_t+K lub inny cios z unikiem).

d+B,K - M,h, NC, KND(2), RD(2)
Dobry netural na RO (np. jako kara), ale na bloku nigdy nie warto odpalać buta.

t+K - m, TC, RDc
Podstawa na średnim dystansie - szybki TC, nieprzerywalny po wielu ciosach, dobra przewaga i zasięg. Zawsze bezpieczny.

t+A - m, TC, RC
Wolniejszy niż t+K, ale łapie step (chociaż nie polegałbym na nim w 100%). Schyla się wcześniej i wystawia na dobre FT. Warto nadużywać (nawet na bloku można sporadycznie zaryzykować t,t+B).

d/p+K_WS K - m_M, RO, KND
Podstawowy JG starter (plus wersja z WS, lekko karalna). Bezpieczny, szybki odrzuca daleko.

d/p+A - m, CSc
Znacznie bardziej ryzykowny, niż w SC2. Karalny prektycznie na każdym zasięgu, polecam używać tylko z max odległości. Wzrosła za to nagroda - na CH mamy stuna, po którym siedzi ładny damage. Uzywac na tych, co lubią sobie pochodzić w bok.

d/p+B+K - M, TC, eGI-v, KND, RD
Znane odbicie niestety nie łapie już low'ów, jest karalne (wysokie sane często przelecą tuż nad głową) i nie oferuje żadnych gwarantowanych kontynuacji (choc d/t+K,d+K siada tu zadziwiająco często). Jest za to pełnoprawnym TC, przez co nie raz uda Ci się posadzić go w przeciwnika.

WS B - m, TC, LS, RO
Bardzo szybki TC, lecz karalny. Dobry w gwarantowanych sytuacjach, plus zadziwiająco dalekie RO.

WS A,B - h,M, NCc, GC(2), KNDc(1), BN(2), RO(2)
Pierwsze A daje ogromną przewagę, niestety na CH drugie B nie juggle uje - beznadzieje. Wybicie mamy tylko wtedy, jeśli drugi hit wejdzie w stojącego przeciwnika.

d/t+K,K - L,h, KND(2), RO(2), TJ(2)
d/t+K*d+K - L,L, NCc, TC(2), KNDc(2)
d/t+K to podstawowy low, niestety dość wolny. Karalny z bliska, więc używamy TYLKO z max dystansu. Na CH daje sporego laga, ale bez rewelacji. Tak czy inaczej, jest to "matka wszystkich low'ów" Yunsunga, totez używamy gdzie tylko się da.

d/t,d/t+K - L, TC, RC, KND, RO
Nie ma przebacz - sweep jest teraz zawsze karalny, w dodatku zmniejszono jego zasięg. Są jednak pozytywy - błyskawiczny TC, RO oraz gwarant po trafieniu z bliska.

p,p+A - h, KND, RD
Podstawowy enty-step na średnim dystansie. Bezpieczny tylko z daleka, nienajgorszy RO.

t,t+A - m, DDSc
Odpowiednik na daleki dystans. Bardzo dobry na wstających, często włazi w techroll'a. FT na trafieniu i brak kary na bloku - naprawdę polecam!

p,p+K*K - m, ATc
Kopniak z rzutem osłabiono, gdyż AT wchodzi tylko w przypadku counterta. Damage niezły, ale ogółem bez rewelacji.

g,g_d,d+B - M, FrC, KND
Konkretny zasięg i ładny step w lewo pozwalają uznać go za niezłą opcję. To chyba jedyny naprawdę dobrze stepujący cios nowego Yuna, także warto inwestować, jeśli spodziewasz się verticala. Brak kary w razie bloku.

p,p+B - m, LSc, ROc
p,p+[B] <CR> - m, LSc, RDc
p,p+B,B - m,m, NCc, LSc(1), FrC(2), RDc(1), KND(2)
Rewelacyjny mid o świetnym zasięgu. Na bloku daje konkretnego guard stun'a, także świetnie sprawuje się jako akcja zaczepna. Zawsze można pokombinować z <CR> albo <CRD>, szczególnie na trafieniu p,p+B,B to niestety porażka, chociaż można zastosować od czasu do czasu, żeby nauczyć przeciwnika bloku po pierwszym.

g/p+B - M, TJ, KND, GC-LV3
Wreszcie porządny TJ! Siedzą po tym mocne akcje, także warto stosować za każdym razem, kiedy spodziewasz się low'a. Często też łapie SSP.

d/t+B - L, TC, FrC, RC, KNDc, ROc
Bardzo krótki, lecz zasięgowy low. Karalny na bloku z bliska, jednak z daleka warto zeryzykować, jeśli przeciwnik stoi w miejscu (np. wstawał lub ma lagę). Daje konkretną przewagę na trafieniu.

d/t,d/t+B - L, TC, KND, RD
Ogromny zasięg i niezły damage, jednak spore kary w razie pudła - warto używać na wstających lub w innych sytuacjach. Zdradziecki RO (np. po udanym GI lub ciosie GC).

d,d_g,g+A,B - h,h,m, NC(1-2), NCc, KND(3), RO(3), G-cancel(3)
Kolejny cios, który ostro spadł w hierarchii - nie ma przejścia do <CR>, ponadto słabiej teraz tracku je i często ostatnie B chybia! To w dalszym ciągu niezły RO, jednak nie ma się czym podniecać.

A+B,B, meehować B - M,M,m, TC(1), TJ(2-3), NC, KND, RO, GC(3)
Znane 'dwójka' została wzbogacona o dodatkowy, guard crushujący cios. Świetny zasięg, TC oraz damage uczyniły z tego zestawu groźną broń. Na bloku jesteś względnie bezpieczny. No i musisz ostro mashować, żeby wykonać trzeci hit - inaczej jesteś karalny albo damage z akcji jest znacznie mniejszy.

p,p+A+B - M, GC-Lv2, KND, TJ, FrC, SCUB
Wreszcie normalna prędkość, ponadto szlag nieco lepiej trackuje. Dobry w juggle'ach ze względu na damage. Na bloku (z bliska) z pewnością oberwiesz.

d/p,d/p+[B] BT <CR> - M, TC, KND, RD, GC-LV2
Nowy mocarny upper, który ustawia Yuna tyłem w BT <CR>. Jest to najmocniejszy juggle starter, który w dodatku wyrzuca przeciwnika za plecy. Koreanca. Schylenie jest bardzo krótkie, ale czasami ratuje tyłek. Na bloku warto od rezu wykonać BT <CR> OCF_K_B+K, żeby szybko uciec lub probować salta ze plecy przeciwnika (trudne ale efektowne). Zawsze mamy też zbicie BT <CR> A+B. Strategiczny cios, pozwalający na daleki RO za plecy.

p,p+B+K - M, TJ, BN, FrC, GC-LV2
W dalszym ciągu bezpieczny na bloku i niezły na wstających. Oferuje proste i mocne kontynuacje, totez warto od czasu do czasu spróbować tym trafić.

t,t+B - m, RD, TC, G-cancel
Nie wymaga innego komentarza. Jak "naduzywać". Bezlitosnie oraz ile wlezie. Dobry RO, posyła na ścianę w miarę bezpieczny - czego chcieć więcej?

d/p,d/p+K - m,m, NC, TJ, FrC, KND
Bardzo szybka sena z konkretnym damage. Na bloku jest strata, ale jeśli odpalałeś to z max dystansu, to proporcje kary do damage'u jest bardzo korzystna!

d/p,d/p+A,K - h,m, NC, FS(1), TC(1), TJ(2), KND, RD
No tak to rozumiem! Konkretnie dopakowana kombinacja, niestety dalej karalna (uzywać tylko po ominięciu ciosu lub w innych gwarantowanych sytuacjach). Siedzi po tym upper d/p,d/p+B (potrafi wybić w razie błędu przy wstawaniu) lub d+A (i dalej d/t,d/t+B wymiennia z d/p,d/p+B - piękne w-u).

d+A+K - m,L, NC, TC(2), KND(2)
Nareszcie! Natural, w dodatku z gwarantem. Wolny i można przeskoczyc nad drugim hitem, ale warto spróbować od czasu do czasu (np. na wstającego), tym bardziej że low jest bezpieczny na bloku.

B+K <CR>
Natychmiastowe przejście do <CR>, będące jednocześnie minimalny step em w prawo. Niełatwo go wykorzystać, jednak taka umiejętność gwarantuje kontrę z <CR>, a te potrafią zaboleć!

QCB <LW>
Przejście do <LW> straciło trochę na wartości w obliczu <CR> QCB. Dalej warto używać, ale ostrożnie - Yun ze wsze automatycznie wejdzie do <CRD>, jeśli nie wykonasz ataku.

B+G
Wyrzuca na prawo od Yuna.

B+G~t
Osłabiony damage, ale wyrzuca w kierunku lewo-tył, o ze ścianą pozwala na combo.

CRANE STANCE: <CR>

K,K - m,h, TJ(1), NC, KND(2), RO(2)
K,d_g <CR> - m, TJ
K~G <CR> - TJ
[K] <CR> - m, TJ
Podstawa w <CR> - świetny zasięg, możliwość RO (dwa kopy), a pojedynczy kick daje niezłą przewagę (FT). Na trafieniu warto też próbować <CRD> lub salta w tył, a spoza zasięgu tajne jest <CR> K_g_d i natychmiast salto lub <CRD> (podobnie po cancelu <CR> K~G). Ogółem kopniak pozwala ostro namieszać, ustawiając ataki z postaw lub zamykając/otwierając dystans (także, jeśli jesteś w BT <CR>).

A - h, FS
[A] <CR> - h, FS
Trudno posadzić, ale jeszcze bardziej masakruje niż w SC2 (trafienie oznacza damage w okolicach setki!). Cięcie bezpieczne na bloku.

B - M, TC, RD, KND
Upper o świetnym zasięgu i szybkości. Nie można Cię po nim ukarać a dodatkowo potrafi złowić SS w lewą stronę.

A+B - M, eGI-v/h, FrC, KND
Kosa jest karalna i raczej średnio szybka, ale dzięki właściwości aGI (niszczy wszystkie średnie oraz wysokie ataki, wiącznie z rzutem!) stanowi kapitalną opcję defensywną.

LANDWALK EVADE <LW>

A - m
Świetny stopper, dobry nawet kiedy wejdzie na blok (z trafieniem mamy FT).

K,K:K - L,h,h, NC, SPS(3)
Low z odejścia przypakowano naprawdę ostro, gdyż kombinacja ta - jako JF - otwiera konkretne combo! Kluczem jest wykonanie ostatniego kopa w taki sposób, żeby przeciwnik łyknął SPS a całość pozostała NC. Używać przy każdej okazji!

B - M, RD, KND
Upper jest niestety bardzo mocno karalny, dlatego warto stosować go tylko w momencie, jeśli przeciwnik chybił czymś stosunkowo wolnym a Yun ma czas na jego wykonanie (np. jeśli udało Ci się uniknąć low'a poprzez <CR> OCB).

B+K - m, TJ, TC, KND, RD, GC
B+K,G - RC
Rewelacja, mimo znacznego spowolnienia cancela. Po pierwsze wykonując to z salta do tyłu, otrzymujemy konkretny unik z ultra-szybkim powrotem. Dzięki temu cios siada o wiele częściej, ponadto nieco lepiej trackuje. Najlepsze jednak jest to, że na bloku (GC) mamy gwarantowaną wybitkę!

CRANE DASH <CRD>

A - m, KND, RO
Silny mid horizontal to dobra rzecz, jednak kara na bloku jest ostra.

B - m, DDS, TC, TJ, RD
[B] - m, DOS, TC, TJ, GC, RD
W pełni naładowany GC daje na bloku gwarantowane B,[K], pozwalając na pressing z <CR>. Ogółem bezpieczny cios, choć bardzo podatny na SS. W szybkiej wersji to podstawa z <CRD> (bezpieczny i daleko odrzuca). Do stosowania wymiennie a <CRD>

A+G_B+G, także na wstających.

K,K - m,h, NC, TJ, RO(1), BN(2), GC-LV2(1)
Wybitka z <CRD> jest szybka i gwarantuje niezły damage! Niestety, w razie bloku pierwszego hitu wysterczy schylić się pod drugim i Yun trunie na juggle'a (dlatego naprawdę warto podładować się na drugi poziom). Ostrożnie przy krawędziach!

A+G/B+G
Bardzo mocna opcja, stanowiąca o sile nowego <CRD>. Mamy więc zgodywankę pod tytułem "mocny mid lub rzut" - rzecz nie do pogardzenia!

GWARANTY/JUGGLE:

d/p+K_WS K, d/p+B_p+A,t (i dalej zgadywanka z <LW>)
d/t,d/t+K WS K
d/p d/p+A,K, d/p d/p+[B]
d/p d/p+[B] <CR> B+K K B
d d_g g+B (od boku), d/t+K d+K
t t+K d+B+K
d+B+K, d+K
g/p+B d/t d/t+B
g/p+B (na schylonego), d/p,d/p+[B]
p,p+B+K, p p+A+B_g+K,K,B
d+A+K, d/p,d/p+[B]
[CR> B, d/p+B_t,t+K
<CR> [A] <CRD> K,K,
p,p+A+B_g+K,K,B
<CR> A, d/p+K JG_d/p+B d+B+K
<CR> A (w plecy) d+B+K, d/p+B, d+B+K
<LW> B+K (na blok) d/p+K, JG
<LW> K K K, K K B
<LW> B p p+A+B_g+K K,B
<CRD> [B] (na blok), B,[K]
CH d/p+A, K,K,B_p p+A+B
CH d/p+B d+B+K
CH WS A d/t+K d+K
CH(2) p+A A d+B+K

Uwaga: juggle z g+K,K B są gwarantowane TYLKO w wersji PAL!

ŚCIANY:

B+G~t (wall), B K_d+B K_d/p+K (znow ściane) p p+A+B (jako JG)
B+G~t (wall dystans), d/p d/p+[B] JG (hard!)
<CR> A d/p+B (wall), d/p+K p,p+A+B (jw.)
<CR> A (w plecy, w pobliżu ściany) d+B+K, d+B,K_d/p+K, JG
<LW> B+K_t,t+B (wall, dystans) d/p,d/p+[B], JG
<CRD> A (wall) <BT> B+K

FRAME TRAPY:

d+A FC A_FC B_FC K_WS
B_t+K_t+B_WS K
A, d+A_K_B
A A_K,K, A_B_K, d+A_t+K_B+K
<CR> A+B (odbicie ataku przeciwnika)
B B A_K_t+K_d+A
B K d/p+A_d/p+B_p+A+B
B,[K] <CR> B_K_A+B_QCF+K K t+A FC A_FC K_WS B_WS
K_t+K_d/p,d/p+K_t+B_d/p,d/p+A K
WS B B_d+A_K_t+K
p+B d/p+K_d+A_A_B_t+K_t+B_d/p d/p+K
p+A+B A_B_K_d+A_d+K
d/p+B d+A_t+K_A_K
WS A, d/p+K_d/p+B_d/p+A_d/p d/p+A K_p+A+B_p+B_t+K
d/t+B WS K_t+K_d/p,d/p+K_WS B_FC K_t+B
p,p+[B] <CR> B_K
t,t+A_p p+K K_d+A_A_t+K
t+K A_B_K_d+A_t+K
<CR> [K] <CR> B_K
<LW> A, d+A





Maxi

Autorzy: SAB & AMER

Jeśli poszukujesz zawodnika o wielkich możliwościach, którego siła leży nie w pojedynczych zagraniach, a raczej w pomieszanych zestawach własnego pomysłu, wiedz iż Maxi powinien w 100 procentach spełnić Twoje oczekiwania. Powszechnie uważany za postać raczej przeciętną, realnie natomiast... cóż, przekonajcie się sami.

» **#G** - możliwośc cancelowania postawy poprzez G

A,A - h,h, NC, <RC>
Świetna kombinacja, dająca pokaźną przewagę na trafieniu (FT <RC> A_B_K) Z bloku nie polecam dalszego ataku, zbyt łatwo zgasić wszystkie kontynuacje z postawy.

d+A - sl, RC, TC, RC
Podstawowy stoper, bardzo szybki i bezpieczny. Przewaga na trafieniu.

p+A - h, <RO>
Zbiera prawą stronę sidestepa i pozwala na nieprzerywalne <RO> A lub <RO> B Niestety - nie jest do końca bezpieczny.

t,t+A,B - h,m,m,m, NCc, SPS(1), <RO>
Przepiękna kombinacja o znacznej szybkości i zasięgu. Zawsze wykonujemy całość, gdyż kontynuacji nie da się zbić nawet na bloku pierwszego. Kolejne atuty to całkowite bezpieczeństwo i dobry tracking prawej strony. Trafienie daje sporą przewagę i pozwala na ciekawą FT (<RO> A i <RO> B).

p,p+A - m,h, NC, RO, KND
Dobra do RO, jednak dość ryzykowne - na bloku przeciwnik może wgryźć się atakiem TC pomiędzy poszczególne uderzenia. Na korzyść przemawia dobry tracking i możliwość dołożenia gwaranta pod ścianą.



QCF+A - L,L,L,L,L, NC, TC, <BL>
Spore obrażenia przypłacił on znaczną karalnością (nawet na trafieniu). Pewne wyjście stanowi tu <BL> A, mogące zastopować wolniejszą kontrę przeciwnika. Całość idealnie sprawdza się jako dobitka po większości ataków wrzucających oponenta na ścianę.

FC d/p+A - L, TC, <RO>
FC d/p+A,A - L,L, NC, TC, <RO>
FC d/p+A,A,A - L,L,L, NC, TC, <RO>
Każdy z trzech low'ów jest karalny, jeśli jednak postarasz się zamieszać z ilością wykonywanych uderzeń, zapewnisz sobie względne bezpieczeństwo. Trafienie oznacza gigantyczną przewagę, więc szybko odpalamy któryś z FT z postawy (<RO> B, <RO> A). Ciekawostka - jeśli przeciwnik ominie ten atak, Maxi automatycznie wykona <BT> A (jeśli przytrzymamy [d] - wyjdzie <BT> d+A)

8w d/p_g/p+A - h, RO, KND
Podstawowy zagarniacz Maxiego Świetna szybkość, RO, bezpieczeństwo, możliwość dołożenia QCF+A (da się techrollować tylko w jedną stronę)... zalet jest wiele. Polecam!

8w d+A - m, BPSc, OS, <LI>
8w g+A - m, SPSc, OS
Pierwsza wersja jest boleśnie karalna, jednak na trafieniu daje FT na <LI> K, z CH natomiast pozwala na mocarne combo. Drugi jest bezpieczny, niestety kosztem możliwości kontynuowanie z CH. Czyste trafienia oznacza ogromną przewagę i wiele bezpiecznych FT.

B - m, <RO>, G-cancel
Świetny cios, dający przewagę tak na trafieniu (FT <RO> A_B) jak i na blokut Zdecydowanie używać!

t+B - m, <LO>
Szybki mid o niezłym zasięgu. Zawsze najlepiej wykonywać t+B, -LO- B, gdyż na trafieniu jest to combo i dalej lecimy z nieprzerywalną (także i po bloku) całością - <LO> B,K.

t,t+B - M, <RO>, DOB
Trafienie zawsze oznacza szansę na spory obrażenia (<RO> B,B,K), jednak bardzo często z powodu odległości kontynuacja nie siądzie w przeciwnika (nie wspominając nawet o wyrwaniu ze stuna). Niemniej jednak warto próbować Atak ten daje stratę na bloku, jednak ukarść mogą Cię tylko szybkie i zasięgowe ciosy.

d+A~B - m, FS, TC, <LI>
Dość mocna uderzenie, nie do końca jednak bezpieczne. Warto kontynuować je poprzez PSL1-> <LO> K, ewentualnie <LI> A, <RC> K,K

WS B - m, <LI>
Podstawowy 'wues', kasuje lewą stronę 8w, a na trafieniu pozwala na nieprzerywalne <LI> K. W razie bloku zbierasz lanie.

8w d/p_g/p+B - M, TC, RO, KND, <BL>
8w d/p_g/p+B~A - h, TC, RO, KND, <RC>
Absolutnie bezpieczny, w dodatku dobrze trackuje. Na trafieniu z bliska odpalamy <BL> K,K, z daleka natomiast <BL> B+K. Z CH pozwala na jeszcze mocniejsze kontynuacja - uniwersalne d+A~B, a następnie zabawa z PSL. Jego druga wariacja lepiej wywala, jednak kontynuować możemy dopiero ze ścianą. W razie bloku .. mamy przewagę (warto próbować szybkiego <RC> K,K wymiennie z <RC> A).

8w d/t_g/t+B - M, TC, <RC>
Atak o świetnym zasięgu i nieźlej szybkości Niestety jest karalny. Na trafieniu warto zaatakować z postawy (zwiaszcza <RC> B i <RC> A) lub pobawić się w PSL - możliwości jest masa.

d+K,K - l,L, NCc, RC, TC(2)
d+K,B - l,m, RO, KND, <RO>
Pierwsza opcja jest bezpieczna, trafiając daja niewielką przewagę. Drugi kick wpakowany na CH pozwala na gwarantowane FC K. Kontynuacja z B jest karalna, za to posadzona (sprawdza się dobrze jako zgadywanka, zamiennie z niskim butem) pozwala na fajne komplety - zawsze siedzi <RO> B+K, natomiast jeśli ktoś chce pobawić się z przeciwnikiem polecam <RO> A, PSL1-> <RC> K,K.

p,p+K - h, TJ, RO, KND
Dobre kopnięcie o znacznym zasięgu Trackuje nieco lewą stronę, ponadto pod ścianą pozwala na combo Kolejny duzy plus to przewaga na bloku - nie da się zgasić Twoich podstawowych ataków

OCF+K - m,m,m,m, NC, TC, FS(1-4), G-cancel
Wolny, ale bezpieczny atak. Trafiając dokładasz. d+A (najsłabsza, ale najpewniejsza opcja), A,A lub t+B,B,K (te dwie z kolei siadają dość randomowo - kwestia odległości i... szczęścia?).

K~B,[K] - M,m, TJ(1), FrC(1-2), BN(1-2), RO, KND
Ze wszystkich kontynuacji dostępnych po K~B, tylko ta naprawdę warta jest wspomnienia. Na trafieniu zawsze charga'ujemy drugie kopnięcie do końca, zamykając JG szybkim d+A~B (po którym z kolei PSL1-> <LO> K sprawdza się bardzo dobrze). Jeśli starter wejdzie na blok, zwalniamy wcześniej przycisk [K] (bezpieczna opcja). Akcja ta sprawdza się także na wstających po KND.

p+A+B - h, TC, RD, KND, <BL>, #G
Szybkie uderzenie z gwarantem w postaci <BL> K Blok = pewna kara. Średniak, choć ściąga przyzwoity damage.

d+A+B - l, TC, FSc
Błyskawiczny low o dobrym zasięgu i recovery, niestety bez przewagi. Jest też bardzo podatny na SS, niemniej jednak wart częstego stosowania. Z CH masz combo.

d/p+B+K - Ł, TC, <RO>, #G
Słabszy od poprzedniego, do tego na bloku przeciwnik może nas czymś zgasić. Trafiając daje FT na <RO> B oraz <RO> A.

p,p+B+K - M, TC, TJ, RO, KND, GC-L2
Bardzo dobre zagranie. Jedyne minusy to karalność i zerowy tracking lewej strony Na trafieniu kontynuujemy QCF+A.

d/p+A+K - Ł,h, TC, RC, RO, KND
Jeden z ważniejszych low'ów Maxiego, niestety dość wolny i do tego karalny. Ma jednak dobry zasięg, łapie SS i ściąga duże obrażenia (ze ścianą pozwala na gwarant) Świetnie sprawdza się po zbiciu oraz GC.

POSTAWY DODATKOWE:
Umiejętna wykorzystanie postaw to klucz do efektywnej gry tym zawodnikiem Podstawowe przejścia stanowią tu A+K (<LI>) i d+A+K (<RC>), reszta dostępna jest dopiero po wykonaniu określonych ataków Autorzy zadbali o możliwość płynnego przechodzenia między poszczególnymi stance'ami poprzez PSL - każdy z pięciu loopów ma różne właściwości i linkuje tylko określone postawy.

Schemat PSL:

PSL1 [p] - [LI]>[LO]>([BL]>[RC]>[RO])
PSL2 [t] - [LO]>[LI]>([RC]>[BL]>[RO])
PSL3: [A]+[K] - [RC]>[LI]>[BL]>([LO]>[RO])
PSL4: [g] - [LI]_[BL]_[RO]_[LO]_[RC]>([LI]>[BL]>[RO])
PSL5 [g] - [LI] [BL] [RO] [LO] [RC]>([RO]>[BL]>[LI])

Uwaga: wykonując PSL4 mamy dostęp do wszystkich ataków z <LO> (okno JF umiejscowiona jest pomiędzy postawami <RO> oraz <LI>).

Right Outer (<RO>)

B - m, FrC, LSc, <RC>
B,B - m,M, FrC(1), LSc(1), NCc, <RC>
B,B,K - m,M,h, FrC(1), LSc(1), NCc, TJ(3), RO(3), KND(3)
Absolutna podstawa z <RO>. Jest co prawda lekko karalny, ale korzyści z trafienia są ogromne. Zawsze wykonujemy całe B,B, gdyż kontynuacji nie da się zbijać, a ponadto pozwala na mixup z postaw Z CH odpalamy całość za naprawdę duzy damago (jeśli z lewej była ściana - mamy gwarant).

A - h, <BL>
A,K - h,m, NC, RO, KND
Śliczny zestaw. Całość jest bezpieczna, ponadto po A można odpalić <BL> K,K, które jest tu FT i najczęściej trafia, zwiększając obrażenia (dobre opcja również na bloku). Charg'owany kop pozwala na ciekawe FT w przypadku jago zablokowania (np. p+B_t+B_A+B_d/p+A_d+A+B).

K,[K] - M,m, TJ(1), FrC(1-2), BN(1-2), RO, KND
K,A - M,h,m, NC(2-3), TJ(1), FrC(1), RO(1), KND(1), BN(1), <LO>
K,d+A - M,i, RC(2), TJ(1), TC(2), KND(1-2)
Patrz K~B.

B+K - h, RO, TJ, KND, aGI-h
Kopnięce przydatne głównie ze względu na świetny zasięg, TJ, GI oraz szybkość, niestety nie do końca bezpieczne (podatność na SS i karalność na bloku). Dostępne w każdej z postaw

Left Inner (<LI>)

B - m, BN, FrC, KND, TC, G-cancel, <BL>
[B] - m, BN, KND, TC, G-cancel, GC, <BL>
Udarzania o bardzo szybkich klatkach TC, a ponadto kapitalnie SS'uje Całkowicie bezpieczne! Trafiając pozwala na darmowe <BL> B+K. Przy maksymalnym charge'u w razie bloku mamy GC - przed <BL> A ratuje tylko d+G, a ponadto nie da się zbijać <BL> K,K (bardzo skuteczny zestaw). Czy wspominałem już o świetnym G-cancelu, który przenosi nas prosto do <LI>? Nie mam pytań!

A - h, KND, RO, TC, <RC>, #G
Podobnie jak powyższy jest jednocześnie TC i SS. Niestety, pewna kara po zablokowaniu. Atak dobrze wyrzuca poza ring, a jeśli z prawej strony była ściana - dokładamy darmowe <RC> K.

K - m, SPS, FSc
Z CH pozwala na naprawdę solidne combo. Zwykle trafienie zawsze daje nam przewagę (jako FT siadają podstawowe ataki). Ponadto kopnięcie to jest świetnym ss-killerem, a do tego całkowicie bezpiecznym.

Left Outer (<LO>)

B - M, <RC>
B,K - M,h, NCc, TJ(2), RO(2), KND(2)
Bardzo przydatny zestaw Samo B daje SSL, ale jest karalne, więc najlepiej zawsze odpalać całość (jeśli zaczną zbijać buta, wykonujemy któryś z ataków z <RC>). Jeśli B trafi przeciwnik, nie może już impactować kopnięcia. Ponadto uderzania można cancel'ować (nawet tuż po trafieniu) poprzez VC - w zależności od wklepanych kierunków Maxi rozpocznie natychmiastowy PSL4 lub PSL5. Dobra rzecz.

A,K - l,m, TC(1), OB(2)
Pierwszy elegancko omija większość wertykali. Mimo iż kontynuacja nigdy nie jest gwarantowana, zawsze wykonujemy całość - nie da się jej zbijać Zarówno A jak i K są bezpieczne na bloku i dają przewagę na trafieniu.

K - L, TC, RC
Warto stosować raczej tylko jako wakeup. Kick karalny nawet na trafieniu.

Right Cross (<RC>)

B - rs,rs,m, NC, RO, KND, TJ, <LI>, #G
Atak o świetnym zasięgu i szybkości, niestety karalny. Czasem warto wykonać np. A,A poza zasięgiem, a następnie odpalać właśnie <RC> B Cancel postawy niemalże obowiązkowy (w przeciwnym wypadku mamujesz gwarant).

A - m,M, NC, TJ, FrC(2), RC(2), KND(2), G-cancel
Genialne zagranie. Jest całkowicie bezpieczne, priorytetowe i potrafi zebrać z sidestepa. Używać do woli.

K,K - L,m, NC, TC(1-2), RO(2), KND(2), RC(1)
Milutki zestaw, bardzo szybki i do tego dość bezpieczny (siadają tylko błyskawiczne ataki). Po pierwszym mamy przewagę na najszybsze rzeczy z WS i FC.

Behind Lower (<BL>)

B - m, <LO>
Mocno średni atak, po którym możemy zebrać bęcki (pod ścianą). Nie daje żadnej przewagi, ale warto zaatakować <LO> B,K, ewentualnie PSL2-> <LI> B.

A - h
Cios połączony z odejściem, bardzo dobrze stopuje i jest bezpieczny.

K,K - L,h, NC, RO(2), KND(2)
Skuteczny zestaw, pod warunkiem że nie zacznie być nadużywany (bolesne kary). Warto stosować go jako wakeup, gdyż pierwszy low ma świetną szybkość i priorytet.





GWARANTY:

p,p+B,G, p,p+B+K
t+A,B,G, p,p+B+K
QCF+K, d+A_A,A_t+B,B,K
QCF+K, d+A+B, p,p+B+K
p+A+B, <BL> K
<RC> B,G, d/p+B
<RO> A, <BL> A
CH t+A+B, p,p+B+K
CH d,d+A, <LI> K, p+B,B,B_d/p+B, JG
CH g,g+A, QCF+K_d/p+B, JG
CH(2) d+B+K,B, p,p+B+K

ŚCIANY:

t+A,B (wall), <LO> B
p,p+A (wall), Fury_d/p+B
p,p+B,G (wall), Fury_d/p+B
d/p+A+K (wall), QCF+A
p,p+K (wall), d/p+B_p,p+A (wall), JG
p,p+K (wall, dystans), QCF+K
d/p,d/p~B~A (wall), <RC> A_B_K,K
<RO> A,K (wall), Fury_d/p+B
<BL> K,K (wall), QCF+A
<RC> A~G~A (wall), Fury
<RC> K,K (wall), QCF+A
CH d/p,d/p+K (wall), Fury_QCF+K
CH d/p,d/p+K (wall, dystans), K~B,[K], JG
CH d,d+A, <LI> K, p+A+B (wall), <BL> K,K
CH d,d+A, <LI> K, p,p+A (wall), Fury
CH d,d+A, <LI> K, t+B,B,K (wall, lewa), d/p+B, JG

FRAME TRAPY:

A: A_B_t+B_d/t+K_p+B
d/t+A: FC B_FC A
d+A, WS A_WS B_FC K_FC
A_t+B_p+B
d/p+A: B_t+B_p+B_d/t+K_d/
p+B_d+A+B_d/p+B+K_A+B
t+A,B~A,A: A_d+A_B_t+B_d/p+K_d/
t+K
t,t+A: B_d+A_p+B_t+B_d+A+B
d/t+B, B_d/t+K_d+B
d+B: FC A_FC B
K, B_p+B_t+B_d+B_d+A+B_d/p+B+K
d/p+K: B_A_d+A_d/t+B_d/t+K
8w d/p_g/p+K, B_d+B_d/t+B
8w g+A, B_p+B_d+A_d/
p+A_A+B_d+A+B_d/p+B+K

Wszystkie FT dostępne po atakach przenoszących do postaw uwzględnione zostały przy opisie tych właśnie ciosów



Nightmare

Autor: MUTTI

Jak już wspomniałem w recenzji, Nightmare przeszedł gruntowną metamorfozę. Jego stare ciosy niejednokrotnie działają teraz nieco inaczej, bądź wykonuje się je w nowy sposób. Jednakże to, co charakteryzowało mrocznego rycerza od czasów pierwszego Calibura - czyli szybkie zagarniacze i konkretne uppercut'y - dalej jest, choć chyba każdy przyzna, że Nighty został poważnie stonowany od czasu części drugiej (i bardzo dobrze, przynajmniej nie można aż tak wleźniaczyć, jak kiedyś). Można narzekać na usunięcie starych postaw, jednak spora ilość niegdyś przeciętnych ciosów zyskała całkiem fajne parametry, także z pewnością warto "koszmarkiem" pościczyć, aby poznać ich nowy potencjał. Zapraszam więc do lektury.

K - h Najszybszy atak, jakim dysponuje rycerz - warto o tym pamiętać.

d/p+K - m
d/p+[K] - m, FS
Drugi najszybszy cios to również kopniak. Niezłe stopujący mid, który w dodatku można podładować. Obie wersje są warte polecenia, natomiast wolniejsza oczywiście zapewnia lepszy damage (coś za coś).

[A] <NSS> - h
Podstawowy horizontal z przejściem do postawy, czyli klasyk w temacie akcji zaczepnych na średnim dystansie. Jeśli trafi, to można spróbować zamieszać z postawy (np. <NSS> K, lub przejść do <GS>)

p+K - h, KNDc, ROc
Piąchа jest bezpieczna, niezle odrzuca na bloku oraz ma dużą szansę wejść na CH (opłacalna opcja)

A~B - h, FrC, KNOc
A~[B] <NSS> - h, FrC, KNDc
Szybki i dość mocny hit, niestety przejście do postawy na bloku jest karalne.

A+K - h, ATc
Mało praktyczny w SC2, natomiast znacznie ciekawszy w "trójce" rzut powraca - można go teraz stosować na wybitego przeciwnika. Bez CH nic ciekawego, za to na bloku ładnie odrzuca

A+B - M, RO, KND
Wybuch to stosunkowo dziwne zagranie. Karalne na bloku, jednak działa też jako swego rodzaju aGi. Tak więc mamy mniejszą eksplozję jako zwykłe A+B oraz większą, która uaktywnia się, jeśli Nighty zostanie trafiony słabym ciosem w trakcie A+B_t+B_t+A. Zgedza się, wszystkie te trzy zagrania mają wbudowany wybuch w trakcie początkowych klatek animacji. Jeśli więc przeciwnik nie zdąży zablokować owago aGi (bo np wstukał już kolejny cios), to dostaje całkiem przyzwoity damage, jednak Night też nieco na tym cierpi. Używania A+B w walce jest raczej mało polecane (ostra kara), jednakże można trafić tym leżącego lub próbować sępić na aGi

d/t+K - L, RC
Szybki niski hit jest zawsze dobry, lecz ten nie przedstawia sobą nic nadzwyczajnego. Brak przewagi (a wręcz strata) skreśla go jako cios otwierający jakieś szczególne custom stringi

t+K,K - m,h, NCc, KND(2), RO(2)
Pierwszy cios niestety karalny, natomiast całość na CH zapodaje niezłe obrażenia. Na bloku pozostaje jeszcze groźba odpalenia drugiego, lecz jako ze jest to high, tym samym ponownie wystawiamy się na bęcki. Tak czy inaczej, RO oraz kontynuacje po CH są dość ciekawe.

p,p+K~p <GS> - m, TC, LSc
Barsk stracił uppercuta, za to dorobił się przejścia do <GS>. Ogółem ryzykowna sprawa, szczególnie na bloku. Natomiast sam barek jest tak dobry, jak kiedyś.

6w g/t_d/t+K - m, TC, Rcc, KNDc
Kopniak ze schyleniem - niezły RO, niedocenione zagranie.

d+A+B - M, AT
Kozacki rzut z ziemi, który całkiem fajnie kroi i jest gwarantowany w kilku sytuacjach.

WS K - m,m, NC
Dobrze znane, szybkie buty. Dalej w miarę bezpieczne, chociaż mogłyby lepiej odrzucać na bloku.

WS A,A - m,m, NCc, RD(2), KND(2)
WS A,A,p <GS> - m
Sam pierwszy hit jest bezpieczny na bloku. Odpalanie drugiego polecam tylko na CH, jednak już w razie zwykłego trafienia pierwszym można spróbować <GS> - spory potencjał, jeśli chodzi o mieszane zagrań.

WS B - m, LSc, RO, KND
WS [B] <NSS> - m, LSc, RO, KND
Piąchа na CH oznacza naprawdę ładny damage, zaś z przejściem do postawy mamy darmowe <NSS> A+B i dalsze kupy.

FC d/p+B - m, AT, RO
Piękny attack throw, który w dodatku potrafi wyrzucić z orany. Ogromny zasięg i całkiem niezła szybkość pozwelają niejednokrotnie zaskoczyć tym przeciwnika.

FC A+G_B+G - L, RO, AT
Znany rzut z kucnięcia potrafi postać za ring, ale również fajnie wystawia na kolejne ataki (polecam szczególnie t+B, które trzeba odbić lub zablokować)

p+A - h, ROc, KNDc
Szybki, zagarniający cios na high, do tego RO - czyli specjalność Najta. Warto używać, ale z głową - przy zbyt częstym stosowaniu można wpaść na bolesną kontrę.

t+A - h, QC, FS
GC, który niestety nie zapewnia żadnej przewagi. Na trafieniu przeciwnik zawsze upada, co daje rycerzowi świetną okazję do założenie fajnego damage'u. Posiada też wbudowane klatki aGi (patrz komentarz do A+B).

d,d_g,g+A,B - h,M, NCc, KND(2)
Oto co zostało ze starego g,g+A (podstawowa wioska Najtа z SC2). Cios w sumie przydatny, bo mamy unik, a w razie CH pionowy szlag jest gwarantowany. Niestety, potem mamy jedynie zgadywankę (choć w zasadzie niezłą, bo przeciwnik jest blisko i musi szybko wstawać).

B~A~p <GS> - h, FS
Cięcie z odejściem, które w dodatku zawsze stunuje! Z podjazdu mamy kilka opcji, lecz najmocniejsze śladają tylko pod ścianą lub przy krawędzi. Tak czy inaczej, zagranie warte polecenia, jednakże przejście do <GS> w razie bloku może się skończyć niemiło.

d/t+B - M, FrC
d/t+[B] <NSS> - M, FrC
Solidne presa, która daje fajną przewagę nawet na bloku - polecam przejście do postawy, skąd warto próbować buta lub innych opcji (włącznie z <GS>) Jeszcze lepiej w razie trafienia - wtedy RO albo przyjemny damage (szczególnie w przypadku CH, bo sadzimy wybitkę z <NSS>).

d/p+B - M, BN, FrC
d/p+[B] <NSS> - M, BN, FrC
To już nie to, co dawny upper. Przejście do postawy jest karalna (szczególnie z bliska), a juggle nie jakieś znowu imponujące. Lepiej używać bez przejścia, choć i tak nia jest to rewelacja.

d,d_g,g+B - M, TC, KND, RO, SCUB
Stary, dobry, wiejski unik stracił trochę swej magicznej mocy. Innymi słowy dalej jest dobry, ale nie śmierdzi już tak, jak w SC2 (czyli ogólnie da się go przerwać - co za radość. .).

p,p+B - M, RO, KND
Powolny i mocarny upper, który naczej ciężko wpakować. Zestawy po nim są dość bolesne, ale trzeba dobrze wybrać moment, żeby sprowokować przeciwnika do łyknięcia tej wybitki. Przynajmniej cios jest bezpieczny.

t+B - M, GC, RO, KND, SCh-LV3
Powolny wymach golfisty, który raczej rzadko siada, jednak nawet na bloku tnduje on Najta na trzecipoziom! Mamy więc niezłą przewagę w klatkach, a ponadto zagrożenie guard crushem/unblockiem - warto o tym pamiętać. Podobnie jak t+A, ten cios także posiada wbudowane aGi.

p+B:B - m,m, NC, RO(2), KND(2)
Fajne, zasięgowe zagranie. JF nie jest może jakiś super-trudny, ale wymaga nieco praktyki (a bez niego technika ta wiele traci). Niezle odrzuca, no i RO z dystansu, jaki oferuje to zagranie jest jak zawsze nie do pogardzenia (należy jednak pamiętać, że lag jest spory, także w razie stepu cierpimy srodze).

d/p+A,A - m,m, NC, RO(2), KND(2)
d/p+A,d+A - m,l, KND(2), RO(2)
Dwa szlagi na mid, w dodatku natural i RO. Niestety dość wolne i karalne, jednak zasięg wynagradza owe braki (warto stosować, jeśli widać ewidentną szansę na RO). Odmiana z low'em może czasem namieszać, ale nie polecam częstego stosowania.

6w d/t_g/t+B - L
Lineamy cios, w dodatku niezbyt szybki. Można spróbować co jakiś czas, gdyż zasięg jest naprawdę niezły

d/p,d/p+B~p <GS> - M, KNO
Konkretny punisher z daleka, a to z powodu niezłego zasięgu tej wybitki. Juggle idą z tego całkiem niezle, natomiast na bloku opóźnienie jest większe, niż można by sobie tego życzyć (czyli siedzą przykre kontry). Sytuację może ratować <GS>, gdyż unika szybkich high'ów, jednak nie redukuje on wcale ryzyka z tego ciosu. Inaczej mówiąc, najlepiej odpalać go, kiedy widzimy wymaźną lukę w obronie przeciwnika.

t,t+B,B - M,M, NC, KND(1-2), FrC(1), RC(1)
Pierwszy hit jest mylący i wolny, co pozwala lekko namieszać, szczególnie jeśli ktoś próbuje zbijać (ponadto daje przewagę na bloku). Całość zadaje konkretny damage, oferując gwaranty - warto więc zainwestować w to od czasu do czasu

d/t+A,p <GS> - L, RO, KND
d/t+[A] <GS> - L, RO, KND, GC
d/t+A,K - h, AT
d/t+[A],K - h, AT
Firmowy low Koszmara tym razem nie tylko wyrzuca, ale zapewnia też gwaranty! Niezle, tym bardziej że



można podładować go do GC i potem dalej molestować przeciwnika. Ponadto, jeśli ktoś zbyt często odbija lub przeskakuje nad podładowaną wersją, to można zastosować trzecią lub czwartą opcję - piąchа trafi w powietrzu, lub przejdzie w rzut na ziemi. Tak czy inaczej, naładowane do końca d/t+A daje na bloku naprawdę sporą przewagę.

QCF <GS>
Grim Stride, czyli Nightowy crouch dash. To ze pozwala schylonym podejść do przeciwnika, jest oczywiste, warto natomiast wiedzieć, że jego aktywne klatki "postawy" trwają stosunkowo krótko. Pozwala to dość płynnie odpalać ataki z FC, rzuty, bądź też wstukiwać ciosy z 6w. Jako że <GS> nia oferuje żadnej zgadywanki, są to opcje dość wartościowe pod kątem mieszanie.

B+K <NSS>
Night Side Stance to jedyna z klasycznych postaw Nighta, jaką pozostawili mu autorzy w trzeciej części gry. Flagowym patentem jest oczywiście ultra-szybki kopniak, ale <NSS> może poszczycić się też paroma innymi skutecznymi opcjami, w tym przejściem do <GS> (wykonywanym klasycznie jako QCF).

Grim Stride <GS>:
A - h, SPSc, aGi, DB
Szybki backdist, który na CH zapewnia konkretne obrażenia lub RO. Ryzykowny, ale warto co jakiś czas odpalić ze względu na korzyści. Podczas odpalania odbija.

B - M, RO KND
B~p <GS> - M, RO, KNO
Karalny upper, który nie daje zbyt ciekawych opcji nawet na trafieniu. Funkcjonuje za to dość dobrze jako składowy element juggle'a.

K,K - M,h, NC, RD, LB(1), KND(2)
Odradzam używania w walce, natomiast w gwarantowanych sytuacjach kopniaki dają dość daleki RO. Teoretycznie nie są karalne na bloku, jednak pod drugim dość łatwo jest się schylić (i problem gotowy).

Night Side Stance <NSS>:
A - m
[A] <NSS> - m
Okrężny hit, świetnie łapiący SS. Niezle gwaranty w razie trafienia.

B - L
Low identyczny z d/t,d/t+B.

K - h, CSc, RO, KND
Stary, dobry but Koszmara. Szybki, niekaralny i bardzo groźny na CH.

A+B - M, RO, KND
Fajny uppercut, niezły damage, jak na tę szybkość. Element kilku gwarantów, także przy względnej wprawie można zapodawać go dość często.

B~A - h, KND, RD
Kolejny wysoki zamatacz o konkretnym speedzie. Poprzedza go krótki unik, który często schodzi z drogi ciosom (niestety szlag ten jest karalny).

GWARANTY/JUGGLE:

d/p+B, p,p+K~p <GS> (pressing na wstającego)
d/p+B, A+K_d,d+B
d/p+[B], <NSS> A+B_B~A
d/p,d/p+B, A+K
d/p,d/p+B~p, <GS> B
p,p+B, p,p+B_p,p+A_d,d+B
d/t+[B], <NSS> K (tylko z bliska)
d/t+[B], <NSS> B~A (tylko z daleka)
A~[B], <NSS> K (tylko z bliska oraz przy krawędzi/ścianie)
B~A~p, <GS> K,K
B~A~p, <GS> A (tylko z bliska oraz przy krawędzi/ścianie, na Astarotha siada zawsze)
t+A, d,d+B_d/p,d/p+B~p <GS> (pressing na wstającego)
d/t+A~p, <GS> K,K
p,p+A, QCF <GS> K,K
d+[K], d,d+B_d/p,d/p+B~p <GS> (pressing na wstającego)
t,t+K, A+K
WS [B], <NSS> K_A+B_B~A
<NSS> [A], <NSS> K (tylko z bliska)
<NSS> [A], <NSS> B~A (tylko z daleka)
<NSS> A+B, d+A+B
<GS> B~p, <GS> B
CH <GS> A, t+K,K, d/t+A_d/p,d/p+B
CH <GS> A, A+K
CH p+K_t+K,K, d/t+A
CH p+K_t+K,K, d/p,d/p+B~p <GS> (pressing na wstającego)
CH d/t+[B], <NSS> A+B (natychmiastowo wykonany wybija - siedzą standardowe akcje po <NSS> A+B)
CH WS [B], <NSS> A+B (natychmiastowo wykonany wybija - siedzą standardowe akcje po <NSS> A+B)
CH <NSS> K, d+A+B

ŚCIANY:

B~A~p, <GS> K,K (wall), d+A+B
p,p+B+K (wall), WS B, JG
d/p+[K], t+K,K (wall), QCF <GS> K,K
d/p+[K], t+K,K (wall), t,t+B,B, d+A+B (wymaga precyzji)
B~A~p, <GS> A, t+K,K (wall), t,t+B,B, d+A+B (jw.)
p,p+A (wall), d/p,d/p+B, JG
Generalnie po każdym ciosie wrzucającym na ścianę gwarantowane jest d+A+B.

FRAME TRAPY:

[A] <NSS> K
A,A_K_p,p+K_d/p+K
A~B: A_d+A_A~B_A+K
A~[B] <NSS>: K_A+B_B~A
d/t+B K_d/t+K_d/p+K_p,p+K
d/t+[B] <NSS>: A_A+B_B~A
K K_d/t+K_p,p+K_d/p+K_A+K
d/p+K K_d/t+K_p,p+K_d/p+K
p+K K_d/t+K_d/p+K_p,p+K
p,p+K~p <GS>: A_K
WS K: K_d/p+K_p,p+K_d/t+K
d,d+K K_d/t+K_d/p+K_p,p+K_A+K_A~B
d,d+K,K K_d/p+K
<GS> A: K_d/p+K_p,p+K_A~B_d/t+K
<NSS> [A] <NSS>: A_A+B_B~A

AUTORZY:

Amer: moc pozdrowień dla Mojej Pięknej Manoli (ILY zupełnie jak przy okazji poprzedniego Poradnika) a także Maca, Mutta Pauli, Severyna, kumpli od VS oraz całej ekipy Tributa2

Sab pozdrówka dla wszystkich, którzy w SC3 widzą coś więcej niż tylko bugi i potrafią cieszyć się grą taką jaka jest

Mutti w pierwszej kolejności pozdrowienia dla Amera bez którego ów opis straciłby bardzo wiele na wartości merytorycznej. Big respect także dla Saba oraz wszystkich innych ludzi z którymi swego czasu miałem możliwość grać w SC2. Zawdzięczam Wam wiele wspaniałych chwil. Dzięki!!!

Aramis big thanx dla Amera za umożliwienie bycia częścią tego projektu. Ponadto dzięki dla Jokera i Cameela (my spamng partners), oraz dla Krellana (ćwicz Mitsa i Siega)

Mashter kto woli kisic ogora, niz grać w Calibura, to z niego persona straszne ponura!

DI wielkie NAMU dla ludzi, z którymi miałem przyjemność spędzić czas na granie i rozmowach na temat SC3

Ścilera pozdrawiam zonę, która składa ten Poradnik :)

ENCYKLOPEDIA GIER NA PLAYSTATION 2

cz. 2
(ok. 520 pozycji z okresu 2004-2005)

Przed Wami, Drodzy Czytelnicy, druga część wielkiej Encyklopedii gier na PlayStation 2 (po pierwszą odsyłam do "Poradnika #5"), które do tej pory ukazały się na terenie Europy i USA - Japońskie 'popierdółki' zostały celowo pominięte. W spisie uwzględniliśmy gatunek, producentów, daty wydania i wiele innych cennych informacji. Jeżeli nie znajdziecie tutaj PALowej premiery to oznacza to jedynie tyle, ze gra nigdy nie ukazała się na Starym Kontynencie. Enjoy! [Play]

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	save	peryferia	spis	tipsy	recenzja	oceny PSX Extreme				online
187 Ride or Die	Ubisoft	Ubisoft France	08 2005 [PAL]	Wyścig/Strzelanina	1-2	81kb				PE#98 (HIV)	7+ (6-)	5,0	6,2	56,7%	
50 Cent: Bulletproof	Vivendi Universo	Genuine Games	11 2005 [PAL]	Strzelanina	1	49kb	-	-	-	PE#101 (Kosa)	6 (6+)	6,5	-	65,0%	
7 Sins (Seven Sins)	Atari	Monte Cristo	05 2005 [PAL]	Inna	1	493kb	-	-	-	PE#95 (Shiva)	7 (4)			37,3%	

A

Ace Combat 5: Squadron Leader (The Unsung War - NTSC)	Namco	Namco	02 2005 [PAL]	Strzelanina powietrzna	1-2	63kb				PE#91 (Kali)	9 (9)	9,3	8,3	84,1%	
Aeon Flux	Majesco	Terminal Reality	11 2005 [USA]	Przygodowa	1	?	-	-	-	-		7,8		75,5%	
Airborne Troops: Countdown to D-Day	Mud Duck Prod	WideScreen Games	11 2005 [PAL]	Strzelanina	1	?	-	-	-	-		3,5	4,2	39,3%	
Alias	Acclaim	Acclaim Studios	04 2004 [PAL]	Skradanka	1	120kb	-	-	POR#06	PE#81 (Myszaq)	6+	7,3	6,3	64,7%	
Alien Hominid	O--3 Enter	The Behemoth	05 2005 [PAL]	Strzelanina	1-4	210kb	T	-		PE#89 (Myszaq)	8- (8)	8,1	8,4	80,4%	
Altered Beast	Sega	Sega WOW	02 2005 [PAL]	Bijatyka/Przygodowa	1	111kb	-	-		PE#92 (Kali)	6 (6+)				
American Chopper	Activision Value	Creat Studio	09 2005 [PAL]	Wyścigi motocyklowe	1	225kb	-	-	-	PE#95 (Ozuja)	3+		5,2	51,0%	
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Secret Level	03 2006 [PAL]	Shooter FPP	1-4	-	-	-	-	-				75,0%	ONLINE [2-16]
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Conspiracy Enter	Warthog	06 2005 [PAL]	Przygodowa/Platformowa	1	?	-	-	-	PE#97 (Playman)	5				
Ape Escape: Pumped & Primed	Ubisoft	Sony	10 2004 [USA]	Party game	1-4	125kb	T	-	-			6,3	6,4	63,3%	
Arc The Lad: End of Darkness	Namco	Cattle Call	06 2005 [USA]	RPG	1	39kb	-	-	-	PE#96 (Star)	5	6,9	5,3	58,8%	ONLINE [2-4]
Area 51	Midway Games	Inevitable Enter	05 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-2	190kb	-	-	-	PE#94 (Myszaq)	8- (7)	8,5	7,2	78,0%	ONLINE [2-4]
Armored Core: Nexus	From Software	From Software	09 2004 [USA]	Strzelanina mechami	1-2	116kb	-	-	-	PE#92 (Kali)	8+	7,5	7,7	74,4%	
Armored Core: Nine Breaker	From Software	From Software	09 2005 [USA]	Strzelanina mechami	1-2	165kb	-	-	-	-		5,5	6,2	59,5%	
Asterix & Obelix XXL (Asterix & Obelix: Kick Buttix - NTSC)	Atari	Etranges Libellules	11 2003 [PAL]	Platformowa	1	907kb		-		PE#78 (HIV)	7+				
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum	Atari	Etranges Libellules	02 2006 [PAL]	Platformowa	1	?		-						50,0%	
Astro Boy	Sega	Sonic Team	02 2005 [PAL]	Strzelanina/Bijatyka	1	355kb						4,0	4,9	56,0%	
Atari Anthology	Atari	Digital Eclipse Soft	11 2004 [USA]	Składanka	1-4	64kb	T	-	-			6,0		70,7%	
Atelier Iris: Eternal Mana	NIC America	Gust	06 2005 [USA]	RPG	1	332kb	-	-	-	PE#96 (Star)	7+	8,0	7,2	75,9%	
Athens 2004: The Olympic Games	Sony	Eurocom	07 2004 [PAL]	Olimpiada letnia	1-4	70kb	M, T	-	POR#07	PE#85 (Kosa)	5+	4,5	6,5	64,8%	
ATV Offroad Fury 3	Sony	Climax Studios	11 2004 [USA]	Wyścigi quadów	1-4	?	T, L	-		-		8,2	7,5	77,3%	

B

Bad Boys II: Miami Takedown	Empire Inter	Blitz Games	02 2004 [PAL]	Strzelanina	1	102kb		-	PE#80	PE#80 (Myszaq)	5	3,6	3,0	39,5%	
Backyard Football 2006	Atari	Humongous	09 2005 [USA]	Futbol amerykański	1-2	360kb	-	-	-	-		5,5		55,0%	
Backyard Wrestling 2: T GTN	Eidos Inter	Paradox Development	11 2004 [PAL]	Wrestling	1-2	150kb	-	-	-	PE#89 (Kali)	5-	5,6	3,4	49,1%	
Baldur's Gate: Dark Alliance II	Vivendi Universal	Black Isle Studios	02 2004 [PAL]	Action RPG	1-2	443kb	-	-	PE80, POR06	PE#79 (Star)	8+ (7)	8,4	8,0	81,2%	
Bard's Tale, The	inXile Enter	inXile Enter	03 2005 [PAL]	Action RPG	1	400 kb	-	PE#92	POR#07	PE#88 (Mazzi)	7	8,2	6,7	78,1%	
Batman Begins	Electronic Arts	Eurocom	06 2005 [PAL]	Skradanka/Przygodowa	1	59kb	-	-		PE#96 (Playman)	8 (7+, 7+)	6,8	6,7	66,2%	
Battle Assault 3 Feat. MSGundam SEED	Bandai	Bandai	12 2004 [USA]	Bijatyka mechami	1-2	82kb		-	-	-		3,5	4,5	57,3%	
Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Digital Illusions CE	11 2005 [PAL]	Shooter FPP	1	193kb	-	-	-	PE#101 (Shiva)	8 (8)	8,5	7,3	82,8%	ONLINE [2-24]
Beatdown: Fist of Vengeance	Capcom	Cavia	09 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1	1408kb	-	-	-	PE#98 (HIV)	5+ (5+)	4,6	5,2	51,0%	
Bible Game, The	Crave Enter	Crave Enter	10 2005 [USA]	Inna	1-4	?		-	-			6,5		50,0%	
Big Mutha Truckers 2: TMH	THQ	Eutechnyx	06 2005 [PAL]	Wyścigi TIRów	1	121kb	-	-	-	PE#96 (HIV)	5	5,5	4,0	56,9%	
Blitz: The Game	Midway Games	Midway Games	10 2005 [USA]	Futbol amerykański	1-4	433kb	T	-	-			7,2	8,6	76,3%	
Blood Will Tell	Sega	Red Enter	09 2004 [USA]	Przygodowa/Bijatyka	1-2	608kb	-	-		PE#87 (Playman)	7-	6,8	7,3	69,0%	
Blood Rayne 2	Majesco	Terminal Reality	02 2006 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1	228kb	-	-	POR#07	PE#88 (Mazzi)	7 (7+)	8,0	7,3	71,8%	
Bomberman Hardball	Ubisoft	Hudson Soft	07 2005 [PAL]	Logiczna/Inna	1-4	106kb	T	-						61,9%	
Bratz Rock Angelz	THQ	Blitz Games	10 2005 [PAL]	Przygodowa	1	825kb	-	-	-	-		7,5		72,8%	
Brave: The Search for Spirit Dancer	Sony	Vis Enter	09 2005 [PAL]	Platformowa	1	204kb	-	-	-	PE#98 (HIV)	7	-		69,5%	
Brothers In Arms: Earned in Blood	Ubisoft	Gearbox Soft	10 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-2	?	-	-				5,0	6,8	71,0%	ONLINE [2-4]
Brothers In Arms: Road Hill 30	Ubisoft	Gearbox Soft.	03 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-4	75kb	T	-	POR#07	PE#92 (Mutti)	8	8,6	7,6	83,7%	ONLINE [2-8]
Bujingai: Swordmaster (The Forsaken City - NTSC)	BAM! Enter	Taito	02 2005 [PAL]	Bijatyka/Platformowa	1	1013kb	-	-	-	PE#85 (Kali)	7+	7,4	7,4	73,6%	
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	Criterion Games	09 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-8	81kb	T	-	-	PE#86 (HIV)	9+ (9+,10)	9,4	9,5	93,2%	ONLINE
Burnout Revenge	Electronic Arts	Criterion Games	09 2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-6	38kb	T	-	-	PE#98 (HIV)	9+ (8-)	8,9	9,1	89,4%	ONLINE
Buzz! Muzyczny Quiz (wersja PL)	Sony	Relentless Soft	10 2005 [PAL]	Party Game	1-4	320kb	B, E	-		PE#102 (Kali)	8+ (8-)			80,8%	

C

Cabela's Big Game Hunter 2005 Adv.	Activision	Sand Grain Studios	11 2004 [USA]	Polowanie	1	150kb	-					6,7	-	65,7%	
Cabela's Deer Hunt 2005 Season	Activision	Sand Grain Studios	08 2004 [USA]	Polowanie	1	249kb	-	-	-	-		7,3	-	61,3%	
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Spark Unlimited	12 2004 [PAL]	Shooter FPP	1	480kb	-	PE#89	POR#07	PE#89 (Myszaq)	8- (7, 7+)	7,3	6,7	76,8%	ONLINE [2-16]
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Gray Matter Studios	11 2005 [PAL]	Shooter FPP	1	42kb	-		-	PE#100 (Myszaq)	8+ (8+)	8,0	7,0	81,1%	ONLINE [2-16]
Capcom Classics Collection	Capcom	Digital Eclipse Soft	11 2005 [PAL]	Składanka	1-3	103kb			-	PE#99 (Cax)		8,1	7,5	80,7%	
Capcom Fighting Jam (Evolution)	Capcom	Capcom Studio 2	02 2005 [PAL]	Bijatyka 2D	1-2	42kb		-	-	PE#89 (Cax)	7	6,8	6,5	59,1%	
Carmen Sandiego: SoTSD	BAM! Enter	Artificial MaM	03 2004 [PAL]	Przygodowa	1	45kb	-	-	-			5,6	4,7	53,2%	
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Konami TYO	11 2005 [USA]	Przygodowa	1	480kb			-	PE#102 (Kali)	7+ (7+)	7,8	6,8	74,5%	
Catwoman	Electronic Arts	Argonaut Games	08 2004 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1	280kb	-	-	-	PE#85 (Myszaq)	6- (5)	4,0	6,2	46,3%	

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	Liczba graczy	save	peryferia	opis	tipsy	recenzja	oceny PSX Extreme				online
Champions of Norrath: Realms of EQ	Sony	Snowblind Studios	06 2004 [PAL]	Action-RPG	1-4	848kb	T		PE80, POR67	PE#80 (Star)	7+	8,9	8,5	85,1%	
Champions: Return to Arms	Sony	Snowblind Studios	03 2005 [PAL]	Action-RPG	1-4	298kb	T	-	-	PE#92 (Star)	7	7,6	7,8	76,8	ONLINE [2-4]
Championship Manager 5	Eidos Inter	Eidos Inter	05 2005 [PAL]	Menedżer piłki nożnej	1	?	-	-	-	-	-	-	-	53,8%	
Charlie and The Chocolate Factory	2K Games	High Voltage Soft	07 2005 [PAL]	Platformowa	1	?	-	-	-	-	-	4,5	4,0	38,2%	
Chicken Little	Buena Vista Games	Avalanche Soft	02 2006 [PAL]	Platformowa	1	330kb	-			PE#102 (Ozuja)	6	7,0		71,8%	
Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe, The	Buena Vista Games	Traveller's Tales	11 2005 [USA]	Przygodowa/Bijatyka	1-2	83kb	-	-	-	PE#101 (Koso)	7+ (7)	8,3		68,8%	
Codename: Kids Next Door - O.V.	Global Star	High Voltage Soft	12 2005 [PAL]	Platformowa	1	?	-					4,0		40,0%	
Cocoto Kart Racer	Big Ben Inter	Neko Enter	05 2005 [PAL]	Wyścigi gokartów	1-4	?	T		-	PE#97 (Playman)	5+		-		
Cold Fear	Ubisoft	Darkworks	03 2005 [PAL]	Przygodowa (horror)	1	228kb	-	POR#07	-	PE#91 (Mazzi)	8-	7,2	6,9	69,7%	
Cold Winter	Vivendi Universal	Swordfish Studios	06 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-4	2604kb	T	-	-	PE#95 (Myszaq)	8= (7)	7,5	7,5	74,4%	ONLINE [2-8]
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Codemaster	09 2004 [PAL]	Wyścigi rajdowe	1-4	411Skb	T	-	-	PE#86 (HIV)	8- (7+, 9)			82,6%	ONLINE
Colosseum: Road To Freedom	KOEI	Goshow	09 2005 [PAL]	Bijatyka	1	145kb	-		-	PE100 (Playman)	6	6,0	6,0	56,4%	
Combat Elite: WWII Paratroopers	Deep Silver	BattleBarna Enter	11 2005 [USA]	Action-RPG	1-2	?	-	-	-	-	-			63,1%	
Conflict: Global Storm (Global Terror NTSC)	2K Games	Pivotal Games	09 2005 [PAL]	Strzelanina	1-2	313kb	-	-	-	PE#98 (Koso)	8 (7+)	6,0	6,2	61,6%	
Conflict: Vietnam	Global Star	Pivotal Games	09 2004 [PAL]	Strzelanina	1-2	340kb	-		POR#07	PE#87 (Myszaq)	7 (6+)	6,7	6,1	64,7%	
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen Inter	Kuju Entert	06 2005 [PAL]	Shooter FPP	1	?	-			PE#97 (Playman)	5-			21,3%	
Constantine	THQ	Bits Studios	03 2005 [PAL]	Strzelanina	1	126kb	-	-	-	PE#92 (Playman)	6+ (6)	6,5	6,4	57,2%	
Corvette	Global Star	Steel Monkeys	04 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	210kb	-	-	POR#06		-	5,5	4,0	53,7%	
Crash Tag Team Racing	Vivendi Universal	Radical Enter	11 2005 [PAL]	Wyścigi/Platformowa	1-2	99kb	-	-		PE#100 (NIV)	7- (7)	7,4	7,3	67,1%	
Crash Twinsanity	Vivendi Universal	Traveller's Tales	10 2004 [PAL]	Platformowa	1	328kb	-			PE#87 (HIV)	7= (8)	7,7	7,3	64,5%	
Crash'N'Burn	Eidos Inter	Climax Studios	12 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	118kb	-	-	-	PE#89 (HIV)	6- (5+)	5,5	6,7	63,6%	ONLINE [2-16]
Cricket 2004 / 2005	EA Sports	HB Studios	12 2003 [PAL]	Krykiet	1-4	3835kb	T	-	-					73,0%	
Crime Life: Gang Wars	Konami	Hothouse Creations	11 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1	?	-	-	-	PE#101 (Ozuja)	6+ (4)		-	20,0%	
Crimson Sea 2	KOEI	KOEI	09 2004 [PAL]	Strzelanina	1-2	169kb	-	-	-	PE#82 (Kali)	8	8,4	7,4	74,2%	
Crimson Tears	Capcom	Spike	11 2004 [PAL]	Bijatyka/RPG	1	51kb	-	-	-	PE#85 (Kali)	8-	7,1	6,8	63,5%	
CT Special Forces: Fire For Effect (Nemesis Strike - NTSC)	Hip Inter	Asaba Studio	04 2005 [PAL]	Strzelanina	1	?	-	-	-	PE#93 (Ozuja)	7			71,0%	
Curse: The Eye of Isis	DreamCatcher Inter	Asylum Entert	02 2004 [PAL]	Przygodowa	1	2740kb	-	-	-	PE#78 (Kali)	8		-	-	
Cy Girls	Konami	Konami JPN	05 2004 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1	210kb	-	-	-			5,8	5,1	55,3%	
Cyclone Circus: Powersail Racing	Playlogic	Playlogic	06 2005 [USA]	Futurystyczne wyścigi	1-2	?	-	-	-	-	-	-	-	20,0%	

D

Dancing Stage Fusion (Dance Dance Revolution Extreme - NTSC)	Konami	Konami TYO	11 2004 [PAL]	Taneczna	1-2	128kb	M, E	-		PE#89 (Koso)	8	8,0	7,9	77,1%	
Dancing Stage Max (Dance Dance Revolution Extreme 2 - NTSC)	Konami	Konami TYO	11 2005 [PAL]	Taneczna	1-2	254kb	M, E	-				7,5	7,2	78,6%	
Darkwatch	Capcom	High Moon Studios	10 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-2	88kb		-		PE#98 (Myszaq)	8 (8-)	7,6	7,9	75,1%	
Dead To Rights II	Namco	Namco	10 2005 [PAL]	Strzelanina	1	106kb				PE#94 (Shiva)	6 (6)	6,8	6,8	55,8%	
Deadly Skies III (AirForce Delta Strike - NTSC)	Konami	Konami Studios	04 2004 [PAL]	Strzelanina powietrzna	1	78kb				PE#83 (Kali)	7+	6,4	6,5	65,6%	
Death by Degrees	Namco	Namco	04 2004 [PAL]	Chodzona bijatyka	1	318kb				PE#92 (Kali)	5+ (5+, 6)	5,0	5,6	50,9%	
Def Jam: Fight For New York	Electronic Arts	EA Canada	10 2004 [PAL]	Bijatyka	1-4	113kb	T	PE#89	POR#07	PE#87 (Koso)	8+ (7+)	8,7	8,7	83,8%	
Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	NovaLogic	09 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-4	95kb	T			PE#97 (Muth)	8= (8+)	5,5	5,7	55,9%	ONLINE [2-32]
Destroy All Humans!	THQ	Pandemic Studios	06 2005 [PAL]	Strzelanina	1	120kb	-			PE#96 (Myszaq)	8- (8=, 8)	7,0	7,5	75,8	
Devil Kings	Capcom	Capcom Studio 4	03 2006 [PAL]	Chodzona bijatyka	1	375kb	-	-	-	-		5,9	7,5	68,5%	
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	Capcom	Capcom Studio 1	03 2005 [PAL]	Strzelanina/Przygodowa	1	345kb	-	POR#07	POR#07	PE#92 (Myszaq)	9 (9, 9)	9,6	8,6	84,5%	
DICE: DNA Integrated Cybernetic Ent	Bandai	Natsume	09 2005 [USA]	Strzelanina	1-2	74kb	-	-	-	-		5,5	4,4	52,1%	
Digimon Rumble Arena 2	Bandai	Bandai	10 2004 [PAL]	Bijatyka	1-4	43kb	T	-	-	-				66,1%	
Digimon World 4	Bandai	Bandai	09 2005 [PAL]	Action-RPG	1-2	120kb	-	-	-	-		6,1	4,3	52,0%	
Disney Move	Disney Inter.	Disney Inter.	11 2004 [PAL]	Kamerka	1-4	76kb	E	-	-	PE#89 (Koso)	8				
Dragon Ball Z: Budokai 3	Atari	Dimps	12 2004 [PAL]	Bijatyka	1-2	106kb	-	-	-	PE#89 (Cox)	8 (8)	8,0	8,2	74,8%	
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi	Atari	Spike	10 2005 [PAL]	Bijatyka	1-2	178kb	-	-	-	PE#100 (Kali)	6 (7)	8,2	7,0	69,3%	
Dragon Ball Z: Sagas	Atari	Avalanche Soft	03 2005 [USA]	Bijatyka/Przygodowa	1	88kb	-	-	-	PE#93 (Cox)	7+	4,0	3,8	48,8%	
Dragon Quest VIII: JotCK	Square Enix	Level 5	11 2005 [USA]	RPG	1	176kb	-	-	-	PE#101 (Star)	9+ (9)	9,0	9,0	91,0%	
Drakengard	Square Enix	Cavia	05 2004 [PAL]	Strzelanina, bijatyka	1	228kb	-	-	-	PE#80 (Kali)	6+	7,9	7,0	64,5	
DRIV3R	Atari	Reflections Inter	06 2004 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1	81kb	-	POR#06	POR#07	PE#84 (NIV)	8 (8, 8+)	5,4	5,4	59,6%	
Driven to Destruction (Test Drive: Eve of Destruction - NTSC)	Atari	Monster Games	11 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-4	370kb	T	-	-	PE#87 (HIV)	5		6,8	71,6%	
DT Racer	XS Games	Axis Enter.	03 2006 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	157kb						3,2		32,0%	
Duel Masters: Cobalt	Atari	High Voltage Soft	12 2004 [PAL]	Karciana	1-2	130kb	-	-		-	-	7,4	6,5	65,7%	
Dukes of Hazzard: RoTGL, The	Ubisoft	Ratbag	10 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	47kb	-	-	-	-	-	4,5	5,5	53,9%	
Dynasty Warriors 4: Empires	KOEI	Omega Force	09 2004 [PAL]	Bijatyka/Strategia	1-2	185kb	-	-	-	PE#90 (Kali)	7+	7,7	7,6	69,7%	
Dynasty Warriors 5	KOEI	Omega Force	06 2005 [PAL]	Bijatyka/RPG	1-2	141kb	-	-	-	PE#94 (Kali)	7+	7,7	6,8	70,5%	
Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends	KOEI	Omega Force	02 2006 [PAL]	Bijatyka/RPG	1-2	?	-	-	-	-	-	7,1	6,3	69,8%	

E

Eve of Night: Beyond	Agetec	From Software	07 2004 [USA]	Mroczna przygoda	1	80kb	-				-	6,0	-	61,6	
Energy Airforce: Aim Strike!	Atari	Taito Corporation	02 2005 [PAL]	Strzelanina powietrzna	1	?	-								
Enthusia Professional Racing	Konami	Konami Studios	05 2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	462kb	-	-	-	PE#94 (HIV)	9+ (7, 8=)	7,2	7,4	69,9	
ESPN College Hoops 2K5	Sega	Visual Concepts	11 2004 [USA]	Koszykowka	1-4	2000kb	T	-			-	8,8	8,3	84,6%	
ESPN NBA 2K5	Sega	Visual Concepts	02 2005 [PAL]	Koszykowka	1-4	44kb	T	-	POR#07	PE#87 (Shiva)	8	8,0	8,4	81,6%	ONLINE
Evil Dead: Regeneration	THQ	Cranky Pants Games	09 2005 [PAL]	Przygodowa	1	367kb	-	-	-	PE#100 (Mazzi)	6	6,8	6,9	69,3%	
Everybody's Golf (Hot Shots Golf Fore!)	Sony	Clap Hanz	11 2005 [PAL]	Golf	1-4	800kb	-	-	POR#07	PE#86 (Kali)	8+ (8)	8,8	7,3	80,3%	
EyeToy: Antigrav	Sony	Harmonix	03 2005 [PAL]	Kamerka	1-4	245kb	E	-	-	PE#91 (Koso)	7+	7,4	7,3	73,3%	
EyeToy: Kinetic	Sony	Sony	11 2003 [PAL]	Kamerka	1-4	466kb	E	-	-	-		8,0	-	82,4%	
EyeToy: Monkey Mania (Ape Escape Eye Toy - NTSC)	Sony	Sony	03 2005 [PAL]	Kamerka	1-4	65kb	E	-	-	PE#92 (Koso)	9+				
EyeToy: Play 2	Sony	Sony London Studio	11 2004 [PAL]	Kamerka	1-4	515kb	E	-	-	PE#88 (Koso)	8	7,7	7,8	78,4%	
EyeToy: Play 3	Sony	Sony London Studio	11 2005 [PAL]	Kamerka	1-4	?	E	-	-	PE#102 (Koso)	8			81,8%	

F

Fahrenheit (Indigo Prophecy - NTSC)	Atari	Quantic Dream	09 2005 [PAL]	Przygodowa	1	180kb	-	-	-	PE#99 (Koso)	9 (7+, 8)	8,4	8,4	84,8%	
Fairly OddParents: Shadow Showdown	THQ	Blitz Games	09 2004 [USA]	Platformowa	1	165kb	-	-	-	PE#97 (Ozuja)	5-	5,0		70,7%	
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	Interplay	04 2004 [PAL]	Action RPG	1-2	430kb	-	-	-	PE#79 (Kali)	7+ (7=)	7,5	7,3	62,9%	
Fantastic 4	Activision	7 Studios	07 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1-2	85kb	-	-	-	PE#96 (Playman)	6+ (6+)	6,5	5,8	63,1%	
Fatal Frame III: The Tormented	Tecmo	Tecmo	11 2005 [USA]	Przygodowa (horror)	1	240kb	-	-	-	PE#101 (Myszaq)	7+ (8)	7,8	7,6	77,7%	
FIFA 06 (FIFA Soccer 2006 - NTSC) [PL]	Electronic Arts	EA Canada	09 2005 [PAL]	Piłka nożna	1-8	690kb	T			PE#99 (Shiva)	8 (7+, 8)	8,7	9,0	79,2%	ONLINE
FIFA Football 2005	Electronic Arts	EA Canada	10.2004 [PAL]	Piłka nożna	1-8	220kb	T			PE#87 (Shiva)	7+ (7, 7+)	8,6	8,8	82,4%	ONLINE

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	zapis save	peryferia	opis	tipsy	recenzje	oceny PSX Extreme				online
FIFA Street	Electronic Arts	EA Canada	03 2005 [PAL]	Piłka nożna	1-4	248kb	T	-	POR:#07	PE:#91 (Koso)	7+	5,5	6,7	59,6%	
Fight Club	Vivendi Universal	Genuine Games	12 2004 [PAL]	Bijatyka	1-2	228kb	-	-		PE:#89 (Mutti)	4	4,5	3,7	35,8%	ONLINE
Fight Night 2004	Electronic Arts	EA Canada	04 2004 [PAL]	Boks	1-2	549kb			POR:#06	PE:#82 (Kali)	8+ (7)	8,6	8,8	83,6%	
Fight Night Round 2	Electronic Arts	EA Chicago	03 2005 [PAL]	Boks	1-2	94kb		-	-	PE:#92 (Kali)	8+ (8)	9,0	8,9	87,3%	ONLINE
Finny the Fish & The Seven Waters	Hatsume	Sony	05 2005 [USA]	Przygodowa	1	298kb	-				-	5,3	5,6	61,5%	
Firefighter F.D.18	Konami	Konami	04 2004 [PAL]	Przygodowa	1-2	92kb		-			-	6,8	7,1	61,8%	
Flatout	Empire Inter	Bugbear	11 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	109kb		-	POR:#07	PE:#88 (Sentinel)	8 (8)	7,5	7,9	72,6%	ONLINE [2-8]
Flipnic	Ubisoft	Sony	01 2004 [PAL]	Pinball	1-2	30kb					-	5,2	6,9	66,8%	
Forbidden Siren (Siren NTSC)	Sony	SCEI	03 2004 [PAL]	Przygodowa (horror)	1	66kb		PE:#80	-	PE:#81 (Myszaq)	8+	7,7	6,7	70,0%	
Ford Mustang: The Legend Lives	Global Star Soft	Eutechnyx	04 2005 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2	125kb	-		-		-		4,4	62,3%	
Ford Racing 3	Empire Inter	Razorworks Studio	10 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	90kb	-	-	-	-	-	4,5		53,1%	
Forgotten Realms: Demon Stone	Atari	Stormfront Studios	09 2004 [PAL]	Bijatyka/RPG	1	86kb	-	-	-	PE:#87 (Rali)	7+ (7)	7,3	7,9	73,0%	
Formula One 04	Sony	SCE Studio Liverpool	07 2004 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-4	646kb	T	-	-	PE:#85 (Gamera)	9				
Formula One 05	Sony	SCE Studio Liverpool	07 2005 [PAL]	Wyścigi formuły 1	1-2	347kb	-	-	-	PE:#97 (Gamera)	8		-	78,0%	ONLINE
Frogger: Ancient Shadow	Konami	Konami HKI	09 2005 [USA]	Platformowa	1	76kb	-	-	-		-	5,3	5,0	55,7%	
Front Mission 4	Square Enix	Square Enix	06 2004 [USA]	Strategiczna	1	377kb	-	POR:#06		PE:#84 (Rali)	8+ (7+)	6,8	7,3	75,2%	
Full Spectrum Warrior	THQ	Mass Media	04 2005 [PAL]	Strategiczna	1	52kb	-	-	POR:#07	PE:#93 (Koso)	8-	8,0	7,5	75,6%	ONLINE
Fullmetal Alchemist And The Broken Angel	Square Enix	Racjin	01 2005 [USA]	Action RPG	1	112kb	-	-	-	PE:#90 (Koso)	5+ (6)	6,4	6,2	57,6%	
Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson E.	Square Enix	Racjin	07 2005 [USA]	Action-RPG	1	303kb	-	-	-	-	-		7,3	67,4%	
Future Tactics: Uprising	Crave Enter	Zed Two	12 2004 [PAL]	Taktyczne RPG	1-4	92kb	T	-	POR:#06	PE:#83 (Star)	6+ (6-)	6,8	6,8	62,7%	

G

Galactic Wrestling: Feat. Ultimate Muscle	Bandai	Aki Corporation	06 2004 [USA]	Wrestling	1-4	48kb	T		-	PE:#89 (Kali)	5 -			60,9%	
Gallifrey: Defenders of The Outer Dimension	Electronic Arts	Asylum Entert	?	Strzelanina	1	?	-	-	-				-	48,3%	
Gallop Racer 2004	Tecmo	Tecmo	08 2004 [USA]	Wyścigi konne	1-2	575kb	-	-	-			7,2	6,2	69,6%	
Garfield	HIP Inter	Code Monkeys	11 2004 [PAL]	Platformowa	1	?	-	-	-					20,0%	
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway Games	Midway Games	12 2005 [USA]	RPG	1-2	?	-	-	-	PE:#102 (Kali)	7	7,0	5,2	68,1%	ONLINE
Genji: Dawn of The Samurai	Sony	Game Republic	10 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1	264kb		-	-	PE:#99 (Playman)	7+ (8-)	7,0	7,1	77,3%	
Get On Da Mic	Eidos Inter	Artificial Mind and M.	11 2004 [PAL]	Karaoke	1-4	152kb	MICE			PE:#88 (Mazzi)	5	5,5	4,2	50,6%	
Getaway: Black Monday, The	Sony	Sony Soho Studio	11 2004 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1	61kb	-	POR:#07	POR:#07	PE:#88 (Koso)	8 (8+)	6,5	6,4	60,3%	
Ghost in The Shell: Stand Alone Complex	Bandai	Sony	05 2005 [PAL]	Strzelanina	1-4	120kb	T	-	-	PE:#93 (Myszaq)	6	7,0	6,1	63,6%	
Ghost Master: The Gravenville Chronicles	Empire Inter	Sick Puppies	08 2004 [PAL]	Strategiczna	1	?		-			-			63,6%	
Glass Rose, The	Capcom	Capcom Studio 3	03 2004 [PAL]	Przygodowa	1	129kb	-	-	-	PE:#81 (Kali)	7-(5)				
God of War	Sony	Sony Santa Monica St.	07 2005 [PAL]	Przygodowa	1	453kb	-	POR:#07		PE:#93 (Myszaq)	9 (9, 10-)	9,8	9,3	93,3%	
Godzilla: Save The Earth	Atari	Pipeworks Soft	12 2004 [PAL]	Bijatyka	1-4	250kb	T	-	POR:#07	PE:#89 (Rali)	5	6,5	6,0	62,0%	ONLINE
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	EA Los Angeles	11 2004 [PAL]	Shooter FPP	1-4	180kb	T	-	POR:#07	PE:#89 (Myszaq)	6	6,5	6,3	61,1%	ONLINE [2-8]
Gradius V	Konami	Treasure	10 2004 [USA]	Strzelanina kosmiczna 2D	1-2	39kb	-	-	POR:#07	PE:#85 (Mutti)	8	7,7	8,2	82,6%	
Grafitti Kingdom	Hot B	Garakuta-Studio	07 2005 [USA]	Action RPG	1-2	811kb	-	-		-	-	6,8	7,2	71,8%	
Gran Turismo 4	Sony	Polyphony Digital	03 2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-6	1498kb		POR:#07		PE:#93 (HIV)	9 (9, 10)	9,5	8,9	88,2%	
Gran Turismo 4: Prologue	Sony	Polyphony Digital	12 2003 [JAP]	Wyścigi samochodowe	1	148kb				PE:#83 (HIV)	6 (6+, 8+)				
Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	Rockstar North	10 2004 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1-2	447kb		PE:#88	PE:88, POR:07	PE:#88 (Myszaq)	10 (9,9+,10-,10)	9,9	9,6	94,9%	
Gretzky NHL 2005	Sony	Page 44 Studios	11 2004 [USA]	Hokej	1-8	3335kb	T				-	8,3	6,9	67,0%	
Gretzky NHL 2006	Sony	Page 44 Studios	09 2005 [USA]	Hokej	1-8	3335kb	T	-	-	PE:#99 (Shiva)	6	6,8	6,5	62,4%	
Grooverider: Slot Car Thunder	Encore Soft	UDS	12 2003 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2	?		-							
Growlanser Generations	Working Designs	Career Soft	12 2004 [PAL]	Taktyczny RPG	1	68kb	-	-	-	PE:#92 (Star)	7+	8,6	8,4	81,0%	
Guilty Gear Isuka	Sammy Corporation	ARC System Works	11 2004 [USA]	Bijatyka 2D	1-4	234kb	T	-	-	PE:#86 (Kali)	6+	7,2	6,1	74,9%	
Guitar Hero	RedOctane	Harmonix	11 2005 [USA]	Muzyczna	1-2	204kb	Git	-	-	PE:#102 (Koso)	9	9,2	9,0	92,6%	
Gun	Activision	Neversoft	11 2005 [PAL]	Strzelanina	1	52kb	-	-	-	PE:#101 (Mazzi)	8 (8)	8,0	7,4	80,7%	
Gungrave: Overdose	Mastiff	Red Enter	09 2004 [PAL]	Strzelanina	1	165kb	-	-	-	PE:#87 (Myszaq)	7+	7,8	7,8	68,5%	
Guy Game, The	Gathering	Topheavy Studios	08 2004 [USA]	Logiczna/Erotyczna	1-4	250kb				PE:#90 (Tarba)	2	7,2	7,5	43,1%	

H

Hard Hitter Tennis	Atlus Soft	Mahou	03 2002 [PAL]	Tenis ziemny	1-4	125kb	T	-	-	-	-				
Harry Potter i Czara Ognia [PL]	Electronic Arts	Electronic Arts UK	11 2005 [PAL]	Strzelanina	1-3	?	-		-	PE:#102 (Koso)	6+	7,2	7,3	66,0%	
Harry Potter i Więzień Azkabanu [PL]	Electronic Arts	Electronic Arts UK	05 2004 [PAL]	Przygodowa	1-4	50kb	E	POR:#06	-	PE:#84 (Koso)	7+ (8)	6,2	7,2	71,8%	
Harvest Moon: A Wonderful Life SE	Natsume	Marvelous	10 2005 [USA]	Symulacja/Strategiczna	1	572kb	-		-	PE:#100 (Koso)	7	-	-	-	
Haunting Ground	Capcom	Capcom Studio 1	04 2005 [PAL]	Przygodowa (horror)	1	196kb	-	POR:#07	-	PE:#94 (Myszaq)	7 (7-)	7,7	7,2	72,1%	
He-Man: Defender of Grayskull	TDK Mediactive	Savage Enter	02 2005 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1	?	-		-	PE:#92 (Playman)	3			43,0%	
Headhunter: Redemption	Sega	Amuze	08 2004 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1	214kb	-	POR:#06	-	PE:#86 (Shiva)	7- (7+, 8)	7,0	6,1	63,0%	
Heroes of The Pacific	Codemasters	IR Gurus Inter	09 2005 [PAL]	Strzelanina pawetrzna	1-2	26kb	-		-	PE:#100 (Rali)	8- (7)	8,1	7,2	77,1%	ONLINE [2-8]
Hitman: Contracts	Eidos Inter	Io Interactiv	04 2004 [PAL]	Skradanka/Strzelanina	1	499kb	-	PE:#82	POR:#06	PE:#82 (Myszaq)	8+	8,4	7,6	79,3%	
Hot Wheels: Stunt Track Challenge	THQ	THQ	12 2004 [PAL]	Wyścigi samochdowe	1-2	131kb	-		-		-	6,5	5,9	63,4%	ONLINE [2-6]
Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition	Capcom	Capcom Studio 2	05 2004 [PAL]	Składanka bijatyk 2D	1-2	?	-			PE:#78 (Kali)	6+				

I

IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks	11 2004 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2	?	-					3,1		31,0%	
In The Groove	RedOctane	Roxor Games	06 2005 [USA]	Muzyczna	1-2	?	M				-	7,5	7,2	76,9%	
Incredible Hulk, Ultimate Destruction	Vivendi Universal	Radical Enter	09 2005 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1	48kb	-	-	-	PE:#98 (Myszaq)	8- (8)	8,4	8,2	85,1%	
Incredibles, The	THQ	Heavy Iron Studios	11 2004 [PAL]	Bijatyka/Platformowa	1	86kb			POR:#07	PE:#88 (Sentinel)	6	6,5	6,1	62,8%	
Incredibles: Rise of The Underminer	THQ	Heavy Iron Studios	11 2005 [PAL]	Bijatyka/Platformowa	1	73kb			-	PE:#102 (Ozuja)	6	6,9		59,2%	

J

Jackie Chan Adventures	HIP Inter	Atomic Planet Entert.	10 2005 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1	?							-	67,4%	
Jak 3	Sony	Naughty Dog Soft.	11 2004 [PAL]	Platformowa	1	1060kb		POR:#07		PE:#88 (HIV)	8+ (9)	9,6	8,6	85,3%	
Jak X (Combat Racing - NTSC)	Sony	Naughty Dog Soft	11 2005 [PAL]	Wyścigi	1-2	983kb				PE:#100 (HIV)	7+ (8-)	8,0	7,9	77,6%	
James Bond 007: Everything or Nothing	Electronic Arts	Electronic Arts	02 2004 [PAL]	Przygodowa	1-2	49kb	-	POR:#06	PE:#80	PE:#80 (Myszaq)	9 (8)	8,5	8,8	84,6%	
James Bond 007: From Russia With Love	Electronic Arts	EA Redwood Shores	11 2005 [PAL]	Strzelanina	1-4	230kb	T			PE:#100 (Myszaq)	7 (8-)	7,9	7,0	75,1%	
Jimmy Neutron Boy Genius: Jet F.	THQ	THQ Studio Australia	09 2004 [USA]	Platformowa	1	182kb	-	-	-	PE:#95 (Ozuja)	5+	6,5	-	69,4%	
Juiced	THQ	Juice Games	06 2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	81kb		-	-	PE:#96 (HIV)	7 (7)	6,5	6,3	67,3%	ONLINE [2-6]

K

Kaan: Barbarian's Blade	DreamCatcher Inter.	EkaSystem	02 2004 [PAL]	Platformowa	1	?	-	-		PE:#78 (Kali)	4				
Kaido Racer (Drift Racer: Kaido Battle - NTSC)	Konami	Genki	11 2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	?	-	-	-	-	-				
Kao The Kangaroo: Round 2	JoWood Productions	Tate Inter	04 2005 [PAL]	Platformowa	1	134kb	-	-	-	PE:#96 (Playman)	6			55,3%	

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	save	peryferia	wyjście	lipsy	recenzja	ocena	esX	2		online
Karaoke Revolution Volume 2	Konami	Harmonix Music	07 2004 [USA]	Karaoke	1-2	8 Skb	MIC				-	8,0	7,2	80,0%	
Karaoke Revolution Volume 3	Konami	Harmonix Music	11 2004 [USA]	Karaoke	1 2	90kb	MIC				-	8,5	7,5	84,6%	
Karaoke Stage (Karaoke Revolution NTSC)	Konami	Harmonix Music	03 2004 [PAL]	Karaoke	1-8	75kb		-		PE#79 (Mazzi)	8	8,5	7,5	85,0%	
Karaoke Stage 2 (Karaoke Revolution Party)	Konami	Harmonix Music	03 2006 [PAL]	Karaoke	1-8	240kb	MIC,M			-	7,7	7,4	78,4%		
Katamari Damacy	Namco	Namco	09 2004 [USA]	Logiczna/Inna	1-2	35kb	-	-		PE#87 (Playman)	8 (8)	8,0	8,7	86,1%	
Kessen III	KOEI	KOEI	05 2005 [PAL]	Strategiczna/RPG	1	274kb				PE#93 (Kali)	8	8,0	7,4	75,7%	ONLINE
Killer 7	Capcom	Capcom Studio 4	07 2005 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1	52kb	-	-	-	PE#96 (Shiva)	7 (7+)	7,9	8,0	69,2%	
Killzone	Sony	Guerilla Games	11 2004 [PAL]	Shooter FPP	1-2	63kb	KLAW		POR:#07	PE#88 (Shiva)	8-(8+,9-)	7,5	6,9	72,5%	ONLINE (2-16)
King Arthur	Konami	Krome Studios	02 2005 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1-2	56kb		-	-	PE#89 (Playman)	7-	6,9	6,4	57,1%	
King of Fighters Maximum Impact	SNK NeoGeo	Noise Factory	07 2005 [PAL]	Bijatyka 3D	1-2	98kb		-	-	PE#86 (Kali)	7+	7,4	6,7	67,6%	
Knight Rider 2	Koch Media	Davilex	11 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1	?	-	-	-		-	-		26,5%	
Kuon	Agetec	From Software	02.2006 [PAL]	Przygodowa (horror)	1	210kb	-			PE#90 (Myszaq)	6+ (6-)	-	6,3	60,9%	

L

L.A. Rush	Midway Games	Midway Studios	11 2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	203kb	-	-	-	PE#100 (HIV)	7= (6-)	5,6	6,3	58,7%	
La Pucelle Tactics	Mastiff	Nippon Ichi Soft	04 2004 [PAL]	RPG	1	412kb	-	-	-	PE#83 (Star)	7+ (8-)	8,8	7,5	80,5%	
Legend of Kay	Capcom	Neon Studios	03 2005 [PAL]	Platformowa/Przygodowa	1	426kb	-	-	-	PE#91 (HIV)	6+ (6-)	7,5	8,0	74,3%	
LEGO Star Wars. The Video Game	LucasArts	Traveller's Tales	04 2005 [PAL]	Przygodowa	1-2	228kb	-	-	POR:#07	PE#93 (Mazzi)	8	8,0	7,6	79,6%	
Leisure Suit Larry Magna Cum Laude	Vivendi Universal	High Voltage Soft	11 2004 [PAL]	Przygodowa/Inna	1	227kb				PE#87 (Koso)	6+ (6)	7,2	7,1	62,8%	
Lemony Snicket's A SaUE	Activision	Adrenium Games	11 2004 [PAL]	Platformowa	1	200kb				PE#92 (Dzuja)	5-	7,1		65,6%	
Lifeline	Konami	Sony	03 2004 [USA]	Przygodowa (horror)	1	156kb	MIC	-			-	6,8	6,5	64,3%	
LMA Manager 2004 (2005, 2006)	Codemasters	Codemasters	03 2004 [PAL]	Menadżer piłkarski	1	2000kb	-	-	-	PE#82 (Koso)	7	-		81,8%	

M

Madagascar	Activision	Toys For Bob	07 2005 [PAL]	Platformowa	1	63kb	-	-		PE#96 (Playman)	7-	7,0	-	69,0%	
Madden NFL 2005 / 2006	Electronic Arts	Tiburon	09 2004 [PAL]	Futbol amerykański	1-4	1360kb	T	-	-	-	-	9,5	9,0	90,3	ONLINE (2-8)
Mafia	Gathering	Illusion Softworks	01 2004 [PAL]	Przygodowa	1	501kb	-	-	-	PE#79 (Myszaq)	7+ (6)	6,8	7,0	66,5%	
Magna Carta Tears of Blood	Atlus Soft	Banpresto	11 2005 [USA]	RPG	1	?	-	-	-	-	-	6,1		74,4%	
Makai Kingdom. CotST	NIS America	Nippon Ichi Soft.	10 2005 [PAL]	Taktyczny RPG	1	304kb	-	-	-	PE#97 (Star)	7	8,1	7,5	79,3%	
Malice	Mud Duck Prod	Argonaut Games	04 2004 [PAL]	Platformowa	1	109kb	-	-	-	PE#81 (HIV)	4-	5,8	5,0	50,5%	
Marvel Nemesis: Rise of The Imperfects	Electronic Arts	EA Canada	10 2005 [PAL]	Bijatyka	1 2	160kb	-	-		-	-	5,0	6,4	57,2%	
Mashed (Drive to Survive NTSC)	Empire Inter	Supersonic Soft	06 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-4	257kb	T	-	POR:#06	PE#84 (NiV)	8-			79,1%	
Mashed: Fully Loaded	Empire Inter	Supersonic Soft	04 2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-4	?	T	-	POR:#07	PE#97 (HIV)	4+	-			
Matrix. Path of Neo, The	Aton	Shiny Enter	11 2005 [PAL]	Strzelanina/Bijatyka	1	202kb	-	-	-	PE#100 (Koso)	7=	7,8	7,3	71,8%	
McFarlane's Evil Prophecy	Konami	Konami HWI	10 2004 [PAL]	Bijatyka	1-4	57kb	T	-	-	-	-	2,5	6,2	32,4%	
Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	EA Los Angeles	06 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-4	240kb	T	-	-	PE#95 (Myszaq)	9-	8,1	7,6	72,5%	
Mega Man Anniversary Collection	Capcom	Capcom Studio 2	06 2004 [USA]	Składanka klasyki	1-2	8kb	-	-	-	-	-	8,5	8,4	82,9%	
Mega Man X: Command Mission	Capcom	Capcom Studio 3	11 2004 [PAL]	RPG	1	100kb	-	-	-	PE#95 (Dżuja)	6	8,3	7,2	70,0%	
Mega Man X8	Capcom	Capcom Studio 1	02 2005 [PAL]	Platformowa/Bijatyka	1	110kb	-	-	-	-	-	7,3	6,3	68,9%	
Mercenaries. Playground of Destruction	LucasArts	Pandemic Studios	02 2005 [PAL]	Strzelanina	1	240kb	-	-	POR:#07	PE#90 (Myszaq)	8+ (9-)	9,1	8,8	85,6%	
Metal Gear Solid 3 Snake Eater	Konami	Konami JPN	03 2005 [PAL]	Skradanka/Przygodowa	1	83kb	-	PE#1,93	-	PE#91 (Koso)	9+(9+,9+)	9,6	8,7	91,5%	
Metal Slug 4 & 5	SNK Playmore	Mega Enterprise	10 2005 [PAL]	Strzelaniny 2D	1-2	97kb	-	-	-	PE#87 (Mutti)	7+ (6)	6,0	7,5	70,0%	
Miami Vice	Davilex	Atomic Planet	12 2004 [PAL]	Strzelanina	1	?	-	-	-	PE#92 (Dżuja)	3		-	25,1%	
Michigan Report From Hell	New Corporation	Grasshopper Manufact.	11 2005 [PAL]	Przygodowa (horror)	1	?	-	-	-	-	-				
Midnight Club 3 DUB Edition	Rockstar Games	Rockstar San Diego	04 2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	118kb	-	-	-	PE#94 (HIV)	9 (8, 8)	9,2	8,3	87,4%	ONLINE (2-8)
Midway Arcade Treasures 2	Midway Games	Digital Eclipse Soft	10 2004 [PAL]	Składanka klasyki	1-4	82kb	T	-	-	PE#88 (Sentinel)		7,8	7,2	73,4%	
Midway Arcade Treasures 3	Midway Games	Digital Eclipse Soft	10 2005 [PAL]	Składanka klasyki	1-4	196kb	T	-	-			8,0	6,3	68,6%	
MS Gundam SEED NET	Bandai	Banpresto	09 2005 [USA]	Strzelanina mechami	1-2	297kb	-	-	-			2,5	4,4	49,8%	
MS Gundam Gundam Vs. Zeta Gundam	Bandai	BEC	06 2005 [USA]	Strzelanina mechami	1-2	230kb	-	-	-			3,4	6,6	59,5%	
Monster Hunter	Capcom	Capcom Studio 1	05 2005 [PAL]	Skradanka/Bijatyka	1	110kb	-	-	-	PE#87 (Kali)	8	7,2	5,7	68,2%	ONLINE (2-4)
Mortal Kombat: Deception	Midway Games	Midway Games	11 2004 [PAL]	Bijatyka	1-2	753kb	-	-	-	PE#87 (Kali)	7+ (5, 6, 7)	8,8	8,5	81,7%	ONLINE (2-4)
Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway Games	Paradox Development	09 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1-2	237kb	-	-	-	PE#99 (Kali)	8 (8)	8,0	7,5	78,7%	
Moto GP 4	Namco	Namco	05 2005 [PAL]	Wyścigi motocyklowe	1-4	135kb	T	-	-	PE#95 (Loser)	7+			70,6%	ONLINE
Motocross Mania 3	2K Games	Oxibus Studios	04 2005 [PAL]	Wyścigi motocrossowe	1-2	190kb	-	-	-					43,0%	
MTV Music Generator 3	Codemasters	MixMax	06 2004 [PAL]	Muzyczna	1	?	-	-	-			8,8		77,1%	
MTX Mototrax	Activision	Left Field Productions	03 2004 [PAL]	Wyścigi motocrossowe	1-2	77kb	-	-	-			8,6	7,2	76,3%	ONLINE (2 6)
Musashi Samurai Legend	Square Enix	Square Enix	09 2005 [PAL]	Action RPG	1	603kb	-	-	-	PE#98 (Star)	6	5,2	7,0	65,9%	
MX Unleashed	THQ	Rainbow Studios	03 2004 [PAL]	Wyścigi motocrossowe	1-2	489kb	-	-	-	-	-	8,8	7,9	78,6%	
MX vs. ATV Unleashed	THQ	Rainbow Studios	06 2005 [PAL]	Wyścigi motocrossowe	1-2	293kb	-	-	POR:#07	PE#94 (HIV)	6+	9,3	7,7	77,8%	
MX World Tour: Featuring Jamie Little	Crave Enter.	Impulse Games	04 2005 [USA]	Wyścigi motocrossowe	1-4	?	T	-	-	PE#94 (HIV)	4-	-	4,9	59,2%	

N

Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Digital Eclipse Soft	02 2006 [PAL]	Składanka klasyków	1 2	80kb	-	-		PE#99 (HIV)		5,0	5,9	66,7%	
Nanobreaker	Konami	Konami TYO	02 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1	68kb	-	-	POR:#07	PE#91 (Kali)	6+	4,5	5,5	49,1%	
NARC	Midway Games	Point of View	03 2005 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1	52kb	-	-	POR:#07	PE#93 (Koso)	6+ (5+)	6,5	5,6	49,4%	
NASCAR 2005 Chase For The Cup	Electronic Arts	Tiburon	08 2004 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-4	293kb	T	-	-	-	-	9,2	8,8	87,0%	
NASCAR 2006: Total Team Control	Electronic Arts	Tiburon	10 2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-4	313kb	T	-	-	-	-	8,5	8,4	79,1%	
Naval Ops. Commander	KOEI	Micro Cabin	06 2004 [PAL]	Strzelanina okrętami	1	1316kb	-	-	-	-	-	-	6,9	61,5%	
NBA 2K6	Sega	Visual Concepts	01 2006 [PAL]	Koszykowka	1-8	2732kb	T	-	-	PE#99 (Shiva)	8	8,0	8,6	85,6%	
NBA Ballers	Midway Games	Midway Games	10 2004 [PAL]	Koszykowka	1 2	240kb	-	-	POR:#06	PE#85 (Shiva)	7+	9,0	8,3	83,9%	
NBA Live 2005	Electronic Arts	EA Canada	10 2004 [PAL]	Koszykowka	1-8	625kb	T	-	-	-	-	8,9	7,9	80,3%	
NBA Live 2006	Electronic Arts	EA Canada	10 2005 [PAL]	Koszykowka	1-8	652kb	T	-	-	PE#99 (Shiva)	7-	9,0	7,7	78,8%	ONLINE
NBA Street V3	Electronic Arts	EA Canada	02 2005 [PAL]	Koszykowka	1-4	191kb	T	-	-	PE#91 (Koso)	8+ (6+)	9,4	9,1	88,3%	ONLINE
NCAA March Madness 2005	Electronic Arts	EA Canada	11 2004 [USA]	Koszykowka	1-8	775kb	T	-	-	-	-	8,6	7,1	79,2%	
NCAA March Madness 2006	Electronic Arts	EA Canada	10.2005 [USA]	Koszykowka	1-8	?	T	-	-	-	-	-			
Need For Speed Most Wanted [PL]	Electronic Arts	EA Canada	11 2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	120kb	-	-	-	PE#101 (HIV)	6 (6=)	8,5	8,4	84,0%	ONLINE
Need For Speed Underground 2	Electronic Arts	EA Canada	11 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	126kb	-	-	POR:#07	PE#87 (Sentinel)	8= (7)	9,0	7,4	82,2%	ONLINE
Neo Contra	Konami	Konami TYO	02 2005 [PAL]	Strzelanina	1-2	110kb	-	-	POR:#07	PE#88 (Mutti)	5+	7,0	6,8	66,9%	
Neopets. The Darkest Faerie	Sony	Idol Minds Digital Enter	11 2005 [USA]	Przygodowa	1	165kb	-	-	-	-	-	6,5	6,1	70,3%	
NFL Street	Electronic Arts	Tiburon	01 2004 [PAL]	Futbol amerykański	1 4	58kb	T	-	POR:#06	PE#81 (Koso)	8 (6+)	9,2	7,9	80,3%	
NFL Street 2	Electronic Arts	Tiburon	01 2005 [PAL]	Futbol amerykański	1-4	289kb	T	-	POR:#07	PE#90 (Koso)	8 (8)	8,9	7,1	78,5%	ONLINE
NHL 2005	Electronic Arts	EA Canada	10 2004 [PAL]	Hokej	1-8	3455kb	T	-	-	-	-	8,3	7,9	77,2%	ONLINE
NHL 2006	Electronic Arts	EA Canada	09 2005 [PAL]	Hokej	1-8	4437kb	T	-	-	PE#99 (Shiva)	7-	8,5	7,6	79,7%	ONLINE
NHL 2K6	2K Games	Visual Concepts	01 2006 [PAL]	Hokej	1-8	2376kb	T	-	-	PE#99 (Shiva)	7	9,7	8,5	83,3%	ONLINE
NHRA Championship Drag Racing	THQ	Lucky Chicken	08 2005 [USA]	Wyścigi samochodowe	1	137kb	-	-	-	-	-	7,3	-	66,5%	
Nightmare Before Christmas OR	Buena Vista Games	Capcom Studio 3	09 2005 [PAL]	Przygodowa	1	80kb	-	-	-	PE#99 (Myszaq)	7 (7+)	6,0	6,4	65,7%	
Nightmare of Druaga FnD	Namco	Arika	10 2004 [USA]	RPG	1	432kb	-	-	-	PE#92 (Star)	6		5,7	56,0%	
Nightshade	Sega	Sega WOW	03.2004 [PAL]	Platformowa/Bijatyka	1	284kb	-	-	-	PE#79 (Kali)	7-	7,0	7,9	68,1%	

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	save	peryferia	opis	tipsy	recenzja	oceny			online
O														
Obscure	DreamCatcher Inter	Hydravision Enter	10 2004 [PAL]	Przygodowa	1-2	160kb				PE#87 (Myszaq)	7 (7)	7,6	6,4	68,0%	
One Piece Grand Battle!	Bandai	Ganbarion	10 2005 [PAL]	Bijatyka	1 2	54kb				-		7,0		72,5%	
Onimusha 3 Demon Siege	Capcom	Capcom Studio 2	07 2004 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1	378kb	-	POR#06	-	PE#83 (Kali)	9- (8)	9,0	8,3	86,0%	
Onimusha Blade Warriors	Capcom	Capcom Studio 2	06 2004 [PAL]	Bijatyka	1 4	74kb	T			PE#83 (Kali)	7-	7,0	6,6	64,3%	
Outlaw Golf 2	Global Star	Hypnotix	02 2005 [PAL]	Golf	1 2	94kb	-	-	POR#07	PE#89 (Kasa)	7	7,1	7,5	67,0%	
Outlaw Tennis	Global Star	Hypnotix	08 2005 [PAL]	Tenis ziemny	1-2	94kb	-	-		PE#97 (Shiva)	6+	7,0	7,1	70,4%	ONLINE [2 4]
Outlaw Volleyball Remixed	Global Star	Hypnotix	08 2005 [PAL]	Siatkówka plażowa	1-4	83kb	T	-	-	-			5,8	61,4%	
P														
Pac Man World 3	Namco	Namco Hometek	02 2006 [PAL]	Platformowa	1	?			-	-		6,9		64,7%	
Perfect Ace Pro Tournament Tennis	Oxygen Inter	Aqua Pacific	07 2003 [PAL]	Tenis ziemny	1 4	?	T	-	-	-		-	-		
Perfect Ace 2 The Championships	Oxygen Inter.	Aqua Pacific	07 2005 [PAL]	Tenis ziemny	1 4	?	T	-	-			-			
Peter Jackson's King Kong [PL]	Ubisoft	Ubisoft Montreal	11 2005 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1	412kb	-	-	-	PE#100 (Kasa)	8+ (8)	8,0	8,2	84,8%	
Phantom Brave	NIS America	Nippon Ichi Soft.	02.2005 [PAL]	Taktyczne RPG	1	303kb	-	-	-	PE#87 (Star)	7 (6)	8,6	7,5	81,8%	
Pinball Hall of Fame	Crave Enter	FarSight Studios	11 2005 [USA]	Pinball	1 4	53kb	-	-	-	PE#90 (HIV)	5	5,5	7,2	64,8%	
Pitfall The Lost Expedition	Activision	Edge of Reality	02 2004 [PAL]	Platformowa	1	907kb	-	-	PE80, POR6	PE#80 (HIV)	8 (7+)	7,8	7,1	71,5%	
Playboy The Mansion	ARUSH Enter	Cyberlore Studios	03 2005 [PAL]	Erotyczna/Inna	1	884kb	-	-	-	PE#91 (Shiva)	6 (5, 6+)	6,9	6,3	58,7%	
Polar Express, The	THQ	Blue Tongue	11 2004 [PAL]	Platformowa	1	80kb	E	-	-	PE#92 (Ozuja)	4	3,5	3,1	44,9%	
Polaroid Pete	JVC	Inan	06 2002 [PAL]	Inna	1	?	-	-	-	-				64,8%	
Pool Paradise	Ignition Enter	Awesome Studios	04 2004 [PAL]	Bilard	1-2	409kb	-	-	-			7,6	7,9	73,6%	
Pool Shark 2	Zoo Digital Publ	Zoo Digital Publishing	12 2004 [PAL]	Bilard	1-2	?	-	-	-	-		-		62,4%	
Pop Idol (American Idol NTSC)	Vivendi Universal	Hothouse Creations	11 2003 [PAL]	Muzyczna	1 2	150kb	-	-	-	PE#79 (Mazza)	4	4,0	5,1	51,5%	
Power Rangers Dino Thunder	THQ	Pacific Coast Power & Light	09 2004 [USA]	Przygodowa/Bijatyka	1	38kb	-	-	-	-		4,5		48,2%	
Powerdrome	Bethesda Softworks	Argonaut Games	10 2004 [PAL]	Futurystyczne wyścigi	1-2	57kb	-	-	-	PE#85 (HIV)	5			46,4%	
Predator Concrete Jungle	Vivendi Universal	Eurocom	04 2005 [PAL]	Strzelanina	1	130kb	-	-	-	PE#94 (Myszaq)	5+		5,3	48,0%	
Premier Manager 2004/2005	ZOO Digital Group	ZOO Digital Group	11 2004 [PAL]	Menadżer piłkarski	1	?	-	-	-	-				61,5%	
Premier Manager 2005/2006	ZOO Digital Group	ZOO Digital Group	08 2005 [PAL]	Menadżer piłkarski	1	?	-	-	-	-					
Prince of Persia The Two Thrones	Ubisoft	Ubisoft Montreal	12 2005 [PAL]	Przygodowa	1	112kb	-	-		PE#101 (Shiva)	9 (8+, 8+)	8,8	8,6	86,0%	
Prince of Persia Warrior Within	Ubisoft	Ubisoft Montreal	12 2004 [PAL]	Przygodowa	1	98kb		PE#90		PE#89 (Shiva)	9- (7+, 7+)	8,5	8,8	83,3%	
Pro Evolution Soccer 4	Konami	Konami TYO	10 2004 [PAL]	Piłka nożna	1 8	1269kb	T	PE#88		PE#87 (Shiva)	9= (8+, 9, 9)			90,5%	
Pro Evolution Soccer 5	Konami	Konami TYO	10 2005 [PAL]	Piłka nożna	1 8	1284kb	T	-	-	PE#99 (Shiva)	9 (7+, 8, 8+)			93,1%	
Project Snowblind	Eidos Inter	Crystal Dynamics	03 2005 [PAL]	Shooter FPP	1	203kb		-		PE#91 (Myszaq)	9- (8+, 8+)	8,8	8,3	80,0%	ONLINE [2 16]
Psi-Ops The Mindgate Conspiracy	Midway Games	Midway Games	10 2004 [PAL]	Strzelanina	1 2	480kb		-	POR#06	PE#84 (Kasa)	8	8,5	8,4	85,6%	
Psychonauts	Majesco	Double Fine Prod	02 2006 [PAL]	Platformowa/Przygodowa	1	?		-				8,6	8,7	88,5%	
Pump It Up Exceed	Mastiff	Andamiro Enter	09 2005 [USA]	Muzyczna	1 2	27kb	-	-	-			7,2	7,3	75,2%	
Punisher, The	THQ	Volition	03 2005 [PAL]	Strzelanina	1	180kb			POR#07	PE#91 (Myszaq)	6 (7+)	8,0	6,6	71,2%	
R														
Radiata Stories	Square Enix	tri-Ace	09 2005 [USA]	RPG	1	220kb			-	PE#101 (Star)	8+ (7+)	8,0	7,7	76,0%	
Rapala Pro Fishing	Activision	Sand Grain Studios	08 2004 [USA]	Łowienie ryb	1-2	155kb	-	-	-	-		6,1		56,4%	
Ratchet & Clank 3 Up Your Arsenal	Sony	Insomniac Games	11 2004 [PAL]	Platformowa/Strzelanina	1 4	599kb	T	-	POR#07	PE#88 (Shiva)	9	9,6	8,7	91,9%	ONLINE [2 8]
Ratchet: Gladiator (Ratchet: Deadlocked)	Sony	Insomniac Games	11 2005 [PAL]	Strzelanina	1 4	399kb	T	-	-	PE#100 (Shiva)	8+ (8+)	8,8	8,6	84,0%	ONLINE [2 10]
Real World Golf	In2Games	Aqua Pacific	08 2005 [PAL]	Golf	1-4	?	-	-	-	-				73,7%	
Red Dead Revolver	Rockstar Games	Rockstar San Diego	06 2004 [PAL]	Strzelanina	1 4	228kb	-	-	-	PE#82 (Mazza)	7 (7+)	7,0	7,3	74,6%	
Red Ninja End of Honor	Vivendi Universal	Tranji	04 2005 [PAL]	Przygodowa/Skradanka	1	126kb	-	-	-	PE#93 (Kali)	6- (5)	4,0	5,4	49,5%	
Resident Evil 4	Capcom	Capcom	11 2005 [PAL]	Przygodowa (horror)	1	101kb		POR#07		PE#100 (Kasa)	9+	9,5	9,3	95,5%	
Resident Evil Outbreak	Capcom	Capcom Studio 1	09 2004 [PAL]	Przygodowa (horror)	1	230kb	-	PE#87	-	PE#87 (Myszaq)	7+ (7+)	7,6	7,2	69,4%	ONLINE [2-4]
Resident Evil Outbreak File #2	Capcom	Capcom Studio 1	09 2005 [PAL]	Przygodowa (horror)	1	240kb		-		PE#98 (Myszaq)	7+	6,5	6,6	60,7%	ONLINE [2 4]
Ribbit King	Bandai	Media Factory	09 2004 [PAL]	Sportowa	1 4	15kb	T		-	-		5,0	5,9	62,4%	
Richard Burns Rally	Sony	Warthog	07 2004 [PAL]	Wyścigi rajdowe	1	254kb	-	POR#06	-	PE#84 (HIV)	7= (7, 8+)			75,5%	
Riding Spirits II	Capcom	Spike	05 2004 [PAL]	Wyścigi motorowe	1 2	135kb				PE#83 (HIV)	7- (6)				
Rise of The Kasai	Sony	Battlecrocket Enter	04 2005 [USA]	Skradanka/Bijatyka	1	192kb			POR#07	PE#93 (Star)	7 (7-)	7,8	6,8	69,7%	
Rise to Honor	Sony	Sony	04 2004 [PAL]	Chodzona bijatyka	1	68kb			POR#06	PE#80 (HIV)	6+ (5+)	5,8	6,6	60,2%	
Robotech Invasion	Global Star	Vicious Cycle	02 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-2	459kb				PE#92 (Kali)	7	7,4	6,3	58,1%	ONLINE [2 8]
Robots	Vivendi Universal	Eurocom	03 2005 [PAL]	Platformowa	1	248kb			POR#07	PE#92 (Playman)	5	5,0		45,0%	
Rocky Legends	Ubisoft	Venom Games	10 2004 [PAL]	Boks	1 2	96kb			-	PE#87 (Kasa)	6-	7,1	6,8	69,8%	
Romance of The Three Kingdoms IX	KOEI	KOEI	02 2004 [USA]	Strategiczna	1 8	925kb	-	POR#06	POR#07	PE#80 (Kali)	9	8,7	7,3	74,0%	
Romance of The Three Kingdoms X	KOEI	KOEI	06 2005 [USA]	Strategiczna	1	1852kb	-	-	-	PE#96 (Kali)	8+		7,2	70,2%	ONLINE
Romancing SaGa	Square Enix	Square Enix	10 2005 [USA]	RPG	1	241kb	-	-	-	PE#101 (Star)	6+		6,0	63,3%	
RPG Maker 3	Enterbrain	Run Time	09 2005 [USA]	Edytor RPG	1	2705kb	-	-	-			7,0		69,4%	
RPM Tuning	Konami	Babylon Soft	07 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	230kb	-	-	-	PE#84 (HIV)	4+				
RTL Ski Alpin 2005	RTL Enterprises	49Games	?	Narciarstwo	1-2	?	-	-	-	PE#90 (Shiva)	5				
RTL Ski Jumping 2005	RTL Enterprises	49Games	12 2004 [PAL]	Skoki narciarskie	1-2	?	-	-	-	PE#90 (Shiva)	6				
Rugby 2004	Electronic Arts	Electronic Arts	09 2003 [PAL]	Rugby	1-4	1039kb	T	-	-			7,3	5,0	59,5%	
Rugby 2005	Electronic Arts	Electronic Arts	03 2005 [PAL]	Rugby	1-4	?	T	-	-	-			7,1	67,8%	
Rumble Roses	Konami	Yuke's Media Creations	02 2005 [PAL]	Wrestling	1-2	86kb	-	-	POR#07	PE#89 (Kali)	8-	7,8	6,2	66,3%	
S														
S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo	Black Bean	Milestone	06 2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	587kb	-	-	-	PE#96 (HIV)	7= (6+, 8)			49,2%	
Samurai Jack The Shadow of Aku	Sega	Amaze Enter	07 2004 [PAL]	Platformowa/Bijatyka	1	313kb	-	-	POR#06	PE#83 (Kali)	6	5,2	5,2	60,7%	
Samurai Warriors	KOEI	Omega Force	06 2004 [PAL]	Bijatyka/RPG	1-2	309kb	-	-	-	PE#83 (Kali)	8	8,5	7,3	72,5%	
Samurai Warriors Xtreme Legends	KOEI	Omega Force	02 2005 [PAL]	Bijatyka/RPG	1-2	245kb	-	-	-	PE#90 (Kali)	7-	7,5	7,2	72,5%	
Samurai Western	Atlus Soft	Acquire	06 2005 [USA]	Bijatyka	1 2	41kb		-	-	PE#96 (Kali)	6	6,0	5,3	58,3%	
Scaler	Global Star	Artificial MoM	11 2004 [PAL]	Platformowa	1	74kb	-	-	POR#07	PE#85 (Ozuja)	6+	8,0	6,6	67,7%	
Scooby Doo! Mystery Mayhem	THQ	Artificial MoM	03 2004 [PAL]	Platformowa	1	139kb	-	-	-	-		5,5	5,6	58,7%	
Scooby-Doo! Unmasked	THQ	Artificial MoM	09 2005 [PAL]	Platformowa	1	43kb						6,9	5,7	66,0%	
SD Gundam Force Showdown!	Bandai	Bandai	10 2004 [USA]	Strzelanina	1	63kb			-			4,5		60,8%	
Second Sight	Codemasters	Free Radical Design	09 2004 [PAL]	Przygodowa	1	160kb	-	-	-	PE#85 (Myszaq)	8+ (8-)	7,9	7,5	78,7%	
Sega Classic Collection	Sega	30 Ages	02 2006 [PAL]	Składanka klasyki	1 4	95kb	T	-	-	PE#95 (HIV)	-	5,3	3,2	50,2%	
Sega Superstars	Sega	Sonic Team	10 2004 [PAL]	Kamerka	1-2	585kb	E	-	-	PE#88 (Kasa)	7	7,0	-	73,5%	
Serious Sam Next Encounter	Global Star Soft.	Climax Studios	04 2004 [PAL]	Shooter FPP	1 2	108kb	-	-	-	PE#82 (Myszaq)	5+	6,2	6,5	68,6%	
Seven Samurai 20XX	Sammy Corp	Dimps	43 2004 [PAL]	Chodzona bijatyka	1	74kb				PE#83 (Kali)	4+	6,7	6,3	51,8%	
Shadow Hearts: Covenant	Midway Games	Nautilus	03 2005 [PAL]	RPG	1	59kb	-	PE#93	-	PE#87 (Star)	7+	9,1	8,6	85,7%	
Shadow of Rome	Capcom	Capcom Studio 2	02 2005 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1	165kb	-	PE#92	-	PE#91 (Kali)	8 (8+)	7,6	8,2	76,1%	
Shadow of the Colossus	Sony	Sony	02 2006 [PAL]	Przygodowa	1	319kb	-	-	-	PE#100 (Star)	9= (8+, 9)	9,7	8,7	91,7%	
Shadow The Hedgehog	Sega	Sonic Studio	11 2005 [PAL]	Platformowa/Strzelanina	1	67kb	-	-	-	PE#102 (HIV)	6-	4,7	4,3	48,7%	

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	save	peryferia	opis	tipsy	recenzja	oceny			online
Shaman King: Power of Spirit	Konami	Konami JPN	11.2005 [PAL]	Bijatyka/RPG	1	222kb	-	-	-	-	-	5,0	5,6	58,9%	
Shark Tale	Activision	Edge of Reality	09.2004 [PAL]	Zręcznościowa	1	264kb	-	-		PE#89 (Playman)	6+	7,0	7,0	67,7%	
Shellshock: Nam'67	Eidos Inter.	Guerilla Games	09.2004 [PAL]	Shooter FPP	1	199kb	-	POR#06	POR#07	PE#85 (Myszaq)	8+ (8+)	5,8	5,4	60,6%	
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	Atlus Soft.	Atlus Soft	04.2005 [USA]	RPG	1	304kb	-	-	-	PE#94 (Star)	8+	7,8	8,2	81,9%	
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	Atlus Soft	Atlus Soft	10.2005 [USA]	RPG	1	170kb	-	-	-	-			8,3	83,3%	
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call (Shin Megami Tensei: Nocturne - NTSC)	Atlus Soft	Atlus Soft	07.2005 [PAL]	RPG	1	175kb		PE#96	-	PE#86 (Star)	8	8,6	8,5	83,3%	
Shining Force Neo	Sega	Amusement Vision	10.2005 [USA]	RPG	1	117kb	-	-	-	-		-	7,0	72,6%	
Shining Tears	Sega	Amusement Vision	03.2005 [USA]	RPG	1-2	312kb	-	-	-	PE#93 (Star)	7+	6,1	6,4	58,6%	
Showdown: Legend of Wrestling	Acclaim	Acclaim Std. Austin	06.2004 [USA]	Wrestling	1-4	74kb	T	-	-	PE#89 (Kali)		5,9	6,5	56,8%	
Shrek 2: The Game	Activision	Luxoflux Corp.	06.2004 [PAL]	Platformowa	1-4	62kb	T	-	POR#06	PE#83 (HIV)	(6+)	7,0	6,8	72,4%	
Shrek SuperSlam	Activision	Shaba Games	11.2005 [PAL]	Bijatyka	1-4	?	T	-	-			7,0		75,7%	
Silent Hill 4: The Room	Konami	Konami TYO	09.2004 [PAL]	Przygodowa (horror)	1	380kb		POR#06	-	PE#86 (Myszaq)	8- (6, 8)	6,0	7,9	76,8%	
Sims 2, The	Electronic Arts	Maxis	11.2005 [PAL]	Symulacja życia	1-2	1591kb	-	-	-	PE#100 (Shiva)	7+ (8)	8,5	6,5	76,6%	
Sims Bustin' Out, The	Electronic Arts	Maxis	12.2003 [PAL]	Symulacja życia	1-2	1412kb	M	-	-	PE#78 (Shiva)	8	8,0	8,3	83,0%	
Singstar	Sony	Sony London Studio	05.2004 [PAL]	Karaoke	1-2	100kb	MIC	-	-	PE#83 (Koso)	9 (8 , 9-)	-	-	83,3%	
SingStar 80's	Sony	Sony London Studio	11.2005 [PAL]	Karaoke	1-8	?	MIC	-	-	PE#102 (Duo&Wazz)	8				
Singstar Party	Sony	Sony London Studio	11.2004 [PAL]	Karaoke	1-8	152kb	MIC	-	-	PE#88 (Koso)	8-	-	-	74,4%	
Singstar Popworld	Sony	Sony London Studio	05.2005 [PAL]	Karaoke	1-2	?	MIC	-	-	PE#97 (M@jk)	8	-	-	72,9%	
Sitting Ducks	Hip Inter.	Hip Inter	07.2004 [USA]	Platformowa	1-2	?	-	-	-	-		-	-	57,3%	
Ski Racing 2005	Jowood	Coldwood Inter.	03.2005 [PAL]	Sportowa	1-2	?	-	-	-	-		-	-		
Sly 2: Band of Thieves	Sony	Sucker Punch	10.2004 [PAL]	Platformowa	1	98kb	-	-	POR#07	PE#87 (Shiva)	8	9,2	8,4	87,6%	
Sly 3: Honor Among Thieves	Sony	Sucker Punch	11.2005 [PAL]	Platformowa	1-2	113kb	-	-	-	PE#99 (Shiva)	8+	8,1	8,4	85,4%	
Smash Court Tennis: Pro Tournament 2	Namco	Namco	05.2004 [PAL]	Tenis ziemny	1-4	64kb	T	-	-	-		8,0	7,5	75,9%	
Sniper Elite	Namco	Rebellion	09.2005 [PAL]	Strzelanina	1-2	230kb	-	-	-	PE#99 (Myszaq)	8+ (8)	7,6	7,4	75,6%	ONLINE [2-8]
Socom 3: U.S. Navy Seals	Sony	Zipper Inter.	02.2006 [PAL]	Strzelanina	1-32	500kb	-	-	-	-		9,0	8,9	83,7%	ONLINE [2-32]
Sonic Heroes	Sega	Sonic Team	02.2004 [PAL]	Platformowa	1-2	110kb	-	-	POR#06, POR#06	PE#79 (HIV)	8- (7)	6,9	8,2	68,5%	
Sonic Mega Collection Plus	Sega	Sonic Team	02.2005 [PAL]	Składanka klasyków	1-2	455kb	-	-	-	PE#89 (Koso)	-	7,0	7,5	75,7%	
Soul Calibur 3	Namco	Namco	11.2005 [PAL]	Bijatyka	1-2	298kb	-	-	-	PE#100 (Mutti)	8+ (9-, 9+)	8,5	8,2	86,2%	
Spartan: Total Warrior [wersja PL]	Sega	Creative Assembly	10.2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1	170kb	-	-	-	PE#99 (Kali)	9 (8, 8+)	7,9	7,1	73,2%	
Spider-Man 2	Activision	Treyarch	07.2004 [PAL]	Przygodowa	1	195kb	-	-	POR#06	PE#84 (Myszaq)	8 (8-)	8,8	7,2	81,7%	
SpongeBob SquarePants: The Movie	THQ	Heavy Iron Studios	10.2004 [USA]	Platformowa	1	139kb	-	-	-	PE#95 (Dzuja)	5-	7,8		88,0%	
Spy Fiction	Sammy Corp.	Acmes Games	10.2004 [PAL]	Skradanka	1	323kb	-	-	-	PE#86 (Myszaq)	6	7,8	6,8	64,2%	
Spy Vs. Spy	Global Star	Vicious Cycle	04.2005 [PAL]	Zręcznościowa	1-4	?	T	-	-	PE#94 (Shiva)	5-				ONLINE [2-4]
Spyro: A Hero's Tail	Vivendi Universal	Eurocom	11.2004 [PAL]	Platformowa	1	216kb	-	-	-	PE#88 (Sentinel)	7	7,0	5,8	88,8%	
SSX On Tour	Electronic Arts	EA Canada	10.2005 [PAL]	Sportowa	1-2	172kb	-	-	-	PE#99 (HIV)	8+	8,8	8,7	81,7%	
Star Ocean: Till The End of Time	Square Enix	Tri-Ace	10.2004 [PAL]	Action RPG	1-2	1200kb	-	PR1,POR	POR#07	PE#86 (Star)	9-	9,0	7,9	82,2%	
Star Trek: Shattered Universe	TDK Mediactive	Starsphere Inter.	04.2004 [PAL]	Strzelanina kosmiczna	1	81kb	-	-	-	-		3,9	4,4	49,6%	
Star Wars Episode III: Revenge of The Sith	LucasArts	The Collective	05.2005 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1-2	70kb	-	-	-	PE#94 (Mazzi)	(7)	4,5	6,3	64,9%	
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Pandemic Studios	09.2004 [PAL]	Strzelanina	1-2	1800kb	-	-	POR#07	PE#87 (Mazzi)	8 (8)	8,4	7,9	81,9%	ONLINE [2-16]
Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios	10.2005 [PAL]	Strzelanina	1-2	205kb	-	-	-	PE#100 (Mazzi)	8 (8+)	7,0	8,1	86,1%	ONLINE [2-24]
Stella Deus: The Gate of Eternity	Atlus Soft	Pinegrow	04.2005 [USA]	Taktyczne RPG	1	76kb	-	-	-	PE#95 (Star)	7-	7,7	7,5	74,6%	
Stolen	Hip Inter.	Blue 52	04.2005 [PAL]	Skradanka	1	585kb	-	-	-	PE#93 (Koso)	6+ (7)	5,2	5,0	56,5%	
Street Fighter Anniversary Collection	Capcom	Capcom Studio 2	08.2004 [USA]	Składanka klasyki	1-2	214kb	-	-	-	-		8,5	8,1	79,5%	
Street Fighter 3rd Strike - FFF	Capcom	Capcom Studio 2	07.2004 [JAP]	Bijatyka 2D	1-2	60kb	-	-	-	PE#86 (Kali)	8				
Street Racing Syndicate	Namco	Eutechnyx	05.2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	138kb	-	-	POR#07	PE#86 (Loser)	6- (6)	7,1	6,2	65,0%	
Strike Force Bowling	Crave Entertainment	Lab Rats	05.2004 [USA]	Kręgle	1-4	43kb	-	-	-	-		4,0	5,2	52,9%	
Stuart Little 3: WPwSF [wersja PL]	Sony	Magenta Soft	10.2005 [PAL]	Przygodowa/Platformowa	1	67kb			-	PE#101 (Playman)	7-			78,8%	
Suffering, The	Midway Games	Surreal Soft	05.2004 [PAL]	Przygodowa (horror)	1	300kb		POR#06	-	PE#81 (Myszaq)	8 (8)	8,5	7,6	81,6%	
Suffering: Ties That Bind, The	Midway Games	Surreal Soft	10.2005 [PAL]	Przygodowa (horror)	1	320kb	-		-	PE#99 (Myszaq)	7+ (7+)	8,1	7,2	77,2%	
Suikoden IV	Konami	Konami TYO	01.2005 [PAL]	RPG	1	98kb	-	POR,POR	-	PE#91 (Star)	7+	7,0	6,7	64,9%	
Suikoden Tactics	Konami	Konami	11.2005 [USA]	Taktyczne RPG	1	100kb	-	-	-	PE#101 (Zax)	8	7,3	7,6	71,1%	
Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Sega	08.2005 [PAL]	Zręcznościowa	1-4	87kb	T	-	-	PE#93 (Koso)	7+	7,0	7,9	76,5%	
SVC Chaos: SNK Vs. Capcom	SNK Playmore	SNK Playmore	05.2005 [PAL]	Bijatyka 2D	1-2	64kb	-	-	-	PE#78 (Kali)	7+		-	60,7%	
Syphon Filter: The Omega Strain	Sony	Sony Bend	07.2004 [PAL]	Strzelanina	1	62kb	-	-	-	PE#82 (Koso)	7 (6+)	7,8	6,5	66,0%	
Syberia II	Microids	Microids Canada	05.2004 [PAL]	Przygodowa	1	?	-	-	-	-		8,4		64,8%	

T

Taiko Drum Master	Namco	Namco	10.2004 [USA]	Muzyczna	1-2	26kb	-	-	-	-		7,7	7,3	79,4%	
Taito Legends	Empire Inter.	Taito	10.2005 [PAL]	Składanka klasyki	1-2	64kb	-	-	-	PE#99 (HIV)		7,0	7,1	74,8%	
Tak: The Great Juju Challenge	THQ	Avalanche Soft.	02.2006 [PAL]	Platformowa	1-2	84kb	-	-	-	PE#102 (HIV)	6+	8,0	6,2	76,5%	
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Avalanche Soft.	03.2005 [PAL]	Platformowa	1	262kb	-	-	-	PE#88 (HIV)	8+ (7+)	8,4	6,7	71,4%	
Technic Beat	Mastiff	Arika	11.2004 [USA]	Muzyczna	1-2	227kb	-	-	-	PE#89 (Koso)	6	7,5		68,1%	
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: BN	Konami	Konami Studios	03.2004 [PAL]	Chodzona bijatyka	1-4	99kb	T	-	-	PE#89 (HIV)	5+	6,0	4,6	47,1%	
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: MN	Konami	Konami Studios	11.2005 [USA]	Chodzona bijatyka	1-4	99kb	T	-	-	-		5,5	5,3	57,9%	
Tekken 5	Namco	Namco	06.2005 [PAL]	Bijatyka	1-2	56kb	-	PR94-97	-	PE#92 (Kali&Mash)	9+(8,9,9+,10)	9,3	9,2	88,8%	
Tenchu: Fatal Shadows	Sega	From Software	05.2005 [PAL]	Skradanka	1	42kb	-	-	-	PE#93 (Kali)	7+ (7+)	6,5	6,4	80,0%	
Terminator 3: The Redemption	Atari	Paradigm Enter.	09.2004 [PAL]	Strzelanina	1-2	230kb	-	-	POR#07	PE#86 (Myszaq)	8 (7+)	7,8	7,2	68,3%	
This Is Football 2004 (World Tour Soccer 2004-NTSC)	Sony	London Studios	03.2004 [PAL]	Piłka nożna	1-2	?	-	-	-			-	-	65,8%	ONLINE [2-4]
This Is Football 2005 (WTS2005 - NTSC)	Sony	989 Studios	10.2004 [PAL]	Piłka nożna	1-2	1075kb	T	-	-	PE#87 (Shiva)	8			63,7%	ONLINE [2-8]
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Electronic Arts	09.2004 [PAL]	Golf	1-4	434kb	T	-	-	-		9,0	8,4	88,0%	
Tiger Woods PGA Tour 2006	Electronic Arts	Electronic Arts	10.2005 [PAL]	Golf	1-4	536kb	T	-	-	-		8,4	8,1	82,4%	
Time Crisis: Crisis Zone	Namco	Namco	10.2004 [USA]	Strzelanina na pistolet	1-2	74kb	Gun	-	-	PE#87 (Mutti)	8+ (8+)	5,0	6,0	60,4%	
TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Free Radical Design	03.2005 [PAL]	Shooter FPP	1-4	220kb	T	-	-	PE#91 (Myszaq)	9 (8+)	8,9	8,1	86,2%	ONLINE [2-8]
TOCA Race Driver 2: UR5	Codemasters	Codemasters	10.2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	1084kb	-	-	-	PE#89 (Loser)	9-	8,2	8,2	81,5%	ONLINE [2-8]
Tom Clancy's Ghost Recon Jungle Storm	Ubisoft	Ubisoft	03.2004 [USA]	Shooter FPP	1-2	160kb	-	-	POR#06	PE#83 (Koso)	8+	6,5	6,3	80,8%	
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Red Storm Enter.	11.2004 [PAL]	Shooter FPP	1	225kb	-	-	-	PE#89 (Sentinel)	8	6,0	5,3	61,5%	ONLINE [2-16]
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	Ubisoft Shanghai	03.2004 [PAL]	Shooter FPP	1-2	489kb	-	-	-	-		7,0	6,9	72,1%	ONLINE [2-6]
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Red Storm Enter.	09.2005 [PAL]	Shooter FPP	1-2	362kb	-	-	-	PE#99 (Koso)	7 (7)	7,6	7,2	69,7%	ONLINE [2-16]
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Ubisoft Montreal	04.2005 [PAL]	Skradanka	1-2	450kb	-	POR#07	POR#07	PE#92 (Myszaq)	9	8,4	7,1	88,1%	ONLINE [2-4]
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora T.	Ubisoft	Ubisoft Montreal	06.2004 [PAL]	Skradanka	1	492kb	-	POR#06	-	PE#84 (Myszaq)	8+	8,2	8,2	86,2%	ONLINE
Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Neversoft Enter.	10.2005 [PAL]	Skateboarding	1-2	120kb	-	-	-	PE#100 (Myszaq)	7+	8,5	7,5	79,8%	ONLINE [2-8]
Tony Hawk's Underground 2	Activision	Neversoft Enter.	10.2004 [PAL]	Skateboarding	1-2	133kb	-	-	POR#07	PE#87 (Myszaq)	8+ (8)	8,6	6,3	84,6%	ONLINE [2-8]
Tao Sam	2K Games	Power & Magic	10.2005 [PAL]	Tenis ziemny	1-4	1905kb	T	-	-	PE#99 (Shiva)	?	7,8	7,2	66,3%	ONLINE
Total Club Manager 2005	Electronic Arts	EA Canada	10.2004 [PAL]	Menadżer piłkarski	1	?				-				65,8%	
Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico	Sony	Deadline Games	09.2005 [PAL]	Strzelanina	1	210kb	-	-	-	PE#99 (Myszaq)	8 (8, 8)	8,0	6,7	71,8%	
Transformers Armada: PtE	Atari	Melbourne House	05.2004 [PAL]	Strzelanina	1	46kb	-	-	POR#06	PE#82 (Kali)	8+ (7)	7,5	7,8	77,6%	
Trapt	Teamo	Teamo	11.2005 [USA]	Strategiczna	1	64kb	-	-				7,5	6,9	65,0%	
Trigger Man	Crave Entertainment	Wizbang! Soft	10.2004 [USA]	Strzelanina	1	?	-	-	-	PE#92 (Dzuja)	6	2,0	4,2	31,0%	
Trivial Pursuit Unhinged	Atari	Actech Studio	03.2004 [USA]	Inna	1-6	250kb	-	-				7,0	4,7	46,2%	
True Crime: New York City	Activision	Luxoflux Corp.	11.2005 [PAL]	Przygodowa	1	120kb	-	-	-	PE#101 (Myszaq)	7 (7+, 8-)	7,8	4,6	70,2%	

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	save	perypetia	opis	tipsy	recenzja	oceny PSX Extreme				online
TT Superbikes: Real Road Racing (Suzuki Superbikes: NTSC)	Valcon Games	Jester Inter	04 2005 [PAL]	Wyścigi motocyklowe	1-2	522kb				PE#95 (Loser)	7+	6,1	6,9	66,4%	
Ty The Tasmanian Tiger 2: BR	Electronic Arts	Krome Studios	11 2004 [PAL]	Platformowa	1	69kb			POR#07	PE#88 (HIV)	6	7,0	7,0	70,9%	
Ty The Tasmanian Tiger 3: NotQ	Krome Studios	Krome Studios	10 2005 [USA]	Platformowa	1	75kb						6,9	6,0	71,0%	

U

U-Move SuperSports (EyeToy: Sports: NTSC)	Konami	Konami	?	Kamerka	1-4	828kb	E	-	-	PE#88 (Koso)	7+	-	-	-	
UEFA Champions League 2004-2005	Electronic Arts	Electronic Arts	02 2005 [PAL]	Piłka nożna	1-8	?	T	-	-	PE#92 (Shiva)	7+	-	-	68,0%	ONLINE
Ultimate Fighting Championship: Sudden I	Global Star Soft	Opus Studio	05 2004 [PAL]	Bijatyka	1-2	133kb	-	-	-	-	-	-	6,0	57,2%	
Ultimate Spider-Man	Activision	Treyarch	10 2005 [PAL]	Przygodowa	1	228kb	-	-	-	PE#99 (Mazzi)	8 (8)	8,3	7,1	77,6%	
Under The Skin	Capcom	Capcom Studio 4	10 2004 [PAL]	Strzelanina	1-2	54kb	-	-	-	PE#89 (Playman)	6+	6,0	6,1	58,3%	
Urbz: Sims in The City, The	Electronic Arts	Maxis	11 2004 [PAL]	Symulacja życia	1-2	1198kb	-	-	-	PE#89 (Shiva)	7 (7+)	7,5	7,3	70,6%	
Urban Freestyle Soccer	Acclaim	Acclaim Studios	02 2004 [PAL]	Piłka nożna	1-2	?	-	-	-	-	-	-	-	-	
Urban Reign	Namco	Namco	02 2006 [PAL]	Chodzona bijatyka	1-4	118kb	T	-	-	PE#99 (NIV)	9 (8, 8)	6,6	6,6	60,7%	
Urodzinowe Przygody Kubusia [PL]	Ubisoft	Phoenix Game Std	10 2005 [PAL]	Przygodowa	1-2	142kb	-	-	-	PE#93+99 (Play)	8	5,5		56,3%	
USA Racer	Koch Media	Davilex	06 2002 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2	?	-								

V

Van Helsing	Vivendi Universal	Saffire	05 2004 [PAL]	Strzelanina	1	280kb			POR#06	PE#82 (Myszaq)	7+ (7+)	6,5	6,9	68,2%	
Vietcong: Purple Haze	Gathering	Coyote Development	10 2004 [PAL]	Shooter FPP	1	671kb			POR#07	PE#88 (Sentinel)	7	5,0	4,8	50,0%	
Viewtiful Joe	Capcom	Clover Studio	10 2004 [PAL]	Platformowa/Bijatyka	1	109kb			POR#07	PE#86 (Kali)	9	9,1	8,8	88,3%	
Viewtiful Joe 2	Capcom	Clover Studio	04 2005 [PAL]	Platformowa/Bijatyka	1	201kb				PE#89 (Kali)	8	9,0	8,6	83,5%	
Virtua Quest	Sega	Sega-AM2	01 2005 [USA]	Przygodowa/Bijatyka	1	192kb	-	-	-	-	-	6,6	5,7	50,5%	

W

Wallace & Gromit: The Curse of The Were-Rabbit	Konami	Frontier Developments	10 2005 [PAL]	Platformowa	1-2	324kb				PE#100 (Koso)	7 (7+)	6,5	-	68,8%	
Warriors, The	Rockstar	Rockstar Toronto	10 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1-2	90kb			-	PE#100 (Myszaq)	8+ (8+, 8+)	8,7	8,6	85,5%	
Way of The Samurai 2	Capcom	Acquire	05 2004 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1	133kb			POR#06	PE#83 (Kali)	7+ (7)	6,0	6,3	61,8%	
We Love Katamari	Namco	Namco	01 2006 [PAL]	Logiczna/Inna	1-2	87kb			-	PE#100 (Playman)	7+ (8+)	8,0	8,4	87,2%	
Wheel of Fortune	Atari	Artech	11 2003 [USA]	Logiczna/Inna	1-3	103kb	-		-	-	-	-	-	58,8%	
Without Warning	Capcom	Circle Studio	10 2005 [PAL]	Strzelanina/Przygodowa	1	31kb	-	-	-	PE#102 (Koso)	8+	4,0	4,6	47,3%	
Władca Pierścieni: Trzecia Era [PL]	Electronic Arts	EA Redwood Shores	11 2004 [PAL]	RPG	1-2	105kb	-			PE#88 (Stor)	8 (8)	8,5	7,7	73,6%	
World Championship Poker	Crave Enter	Coresoft Games	10 2004 [PAL]	Karciana	1-2	91kb	-					6,5	6,9	60,3%	ONLINE
World Championship Rugby	Acclaim	Swordfish Studios	04 2004 [PAL]	Rugby	1-2	139kb	-	-	-	-				67,7%	
World Championship Snooker 2004	Codemasters	Blade Inter	06 2004 [USA]	Snooker	1-2	?	-	-	-					79,3%	ONLINE
World Poker Tour	2K Sports	Coresoft Games	01 2006 [PAL]	Poker	1-2	93kb	-	-				7,0	7,1	65,1%	ONLINE [2-6]
World Rally Championship 4	Sony	Evolution Studios	10 2004 [PAL]	Wyścigi rajdowe	1-4	428kb	T	-	POR#07	PE#88 (Sentinel)	8+ (9)			81,0%	ONLINE [2-16]
World Series of Poker	Activision	Activision	08 2005 [USA]	Karciana	1-2	120kb	-	-		-	-	3,5	6,8	54,7%	ONLINE [2-8]
World Snooker Championship 2005	Sega	Blade Inter	04 2005 [PAL]	Snooker	1-4	?	-	-	-	-	-			66,1%	ONLINE
World War Zero: Ironstorm	Wanadoo Edition	Rebellion	07 2004 [PAL]	Shooter FPP	1-4	375kb	-	-	-	PE#82 (Myszaq)	6		-	64,5%	
Worms 4: Mayhem	Codemasters	Team17 Soft	07 2005 [PAL]	Strategiczna	1-4	181kb	-	-	-	PE#97 (Shiva)	7+			66,1%	
Worms: Forts Under Siege	Sega	Team17 Soft	11 2004 [PAL]	Strategiczna	1-4	120kb	-	-	-	PE#88 (Shiva)	6		6,5	62,4%	
Wrath Unleashed	LucasArts	The Collective	03 2004 [PAL]	Strategia/Bijatyka	1-4	276kb	-	-	POR#06	PE#80 (Kali)	7	7,6	7,3	62,9%	
WRC: Rally Evolved	Sony	Evolution Studios	10 2005 [PAL]	Wyścigi rajdowe	1-4	448kb	T	-	-	PE#100 (Loser)	8			78,0%	ONLINE [2-16]
WWE SmackDown! Vs. RAW	THQ	Yuke's Media Creations	11 2004 [PAL]	Wrestling	1-4	479kb	T	-	-	PE#89 (Kali)	7+	8,4	8,1	80,2%	ONLINE
WWE SmackDown! Vs. RAW 2006	THQ	Yuke's Media Creations	11 2005 [PAL]	Wrestling	1-6	935kb	T			PE#101 (Kali)	8+	9+	8,9	82,7%	ONLINE

X Y Z

X-Files: Resist or Serve, The	Vivendi Universal	Black Ops	06 2004 [PAL]	Przygodowa (horror)	1	164kb	-	-	-	PE#81 (Myszaq)	6+ (7-)	6,7	7,6	64,5%	
X-Men: Legends	Activision	Raven Soft	10 2004 [PAL]	Action RPG	1-4	327kb	T	-	POR#07	PE#87 (Kali)	8- (6+)	8,4	8,2	80,4%	
X-Men: Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	Raven Soft	10 2005 [PAL]	Action-RPG	1-4	335kb	T	-	-	PE#99 (Koso)	8- (7, 8)	8,5	8,1	83,7%	ONLINE [2-4]
Xenosaga: Episode II: Beyond Good and Evil	Namco	Monolith Soft	11 2005 [PAL]	RPG	1	228kb				PE#92 (Mazzi)	7+ (7, 9)	7,9	7,8	72,6%	
Yourself! Fitness	responDESIGN	responDESIGN	02 2005 [USA]	Inna	1	?	-	-	-	PE#87 (Sentinel)		6,6		71,3%	
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	Falcom Corporation	09 2005 [PAL]	Action-RPG	1	190kb	-	-	-	PE#93 (Stor)	8 (8-)	7,8	7,5	74,7%	
Yu Yu Hakusho: Dark Tournament	Atari	Digital Fiction	07 2005 [PAL]	Bijatyka	1-2	111kb	-	-	-		-	5,9	6,9	59,7%	
Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum	Konami	Konami JPN	10 2004 [USA]	Planszowa	1-2	277kb	-	-	-			5,9		64,9%	
Zenzorath: The Hidden Portal	XMCat Inter	Virtuocraft Limited	02 2004 [PAL]	Przygodowa	1-2	?	-	-	-						
Zatch Bell! Mamodo Battles	Bandai	Eighting	10 2005 [USA]	Bijatyka 2D	1-2	?	-	-	-			5,0	-	65,2%	
Zathura: A Space Adventure	2K Games	High Voltage Soft	10.2005 [USA]	Przygodowa	1	?	-	-	-	-	-	3,4	5,6	45,0%	

ENCYKLOPEDIA GIER NA XBOXA

cz. 2

(ok. 340 pozycji z okresu 2004-2005)

Przed Wami druga część wielkiej Encyklopedii gier na Xboxa (po pierwszą odsyłam do "Poradnika #6"), które do tej pory ukazały się na terenie Europy i USA - Japońskie "popierdółki" zostały celowo pominięte. W spisie uwzględniliśmy gatunek, producentów, daty wydania i wiele innych cennych informacji.

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	save	opis	tipsy	recenzja	oceny PSX Extreme				online
187 Ride or Die	Ubisoft	Ubisoft France	08.2005 [PAL]	Wyścigi/Strzelanina	1-2/+/+	-	-	-	PE#98 (HIV)	8- (6)	5,0	6,2	56,0%	ONLINE [2-4]
50 Cent: Bulletproof	Vivendi Universal	Genuine Games	11 2005 [PAL]	Strzelanina	1/-				PE#101 (Koso)	6 (6+)	6,5	4,8	57,8%	
A														
Advent Rising	Majesco	GlyphX Inc.	02 2006 [PAL]	Przygodowa	1/-				PE#96 (Ozuja)	7+ (8+)	7,8	5,7	67,4%	
Aeon Flux	Majesco	Terminal Reality	11 2005 [USA]	Przygodowa	1/-/-	-	-				7,8	7,2	71,0%	
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft Enter	Secret Level	11 2005 [USA]	Shooter FPP	1/+/-	-	-		PE#102 (Mutti)	7+ (7)	5,5	7,6	72,8%	ONLINE [2-16]
American Chopper	Activision Value	Creat Studio	09 2005 [PAL]	Wyścigi motorowe	1/-/-	-	-		PE#95 (Ozuja)	8+		5,2	43,8%	
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Conspiracy Enter	Warthog	08 2005 [PAL]	Przygodowa/Platformowa	1/-/-	-	-		PE#97 (Playman)	5	-	-	51,0%	
Area 51	Midway Games	Inevitable Enter	05 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-4/+/+	-	-		PE#94 (Myszaq)	8- (7)	8,0	7,2	75,0%	

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	opis	tipsy	recenzja	oceny				online
Army Men: Sarge's War	Global Star Soft	3DO	07.2004 (PAL)	Strzelanina	1-4/+/-					4,5	5,2	47,4%	
Atari Anthology	Atari	Digital Eclipse Soft	11.2004 (USA)	Składanka klasyki	1-4/-/-					6,0	6,8	66,6%	
B													
Backyard Wrestling 2: There Goes My Neighbor	Eidos Inter.	Paradox Development	11.2004 (PAL)	Wrestling	1-2/-/-		-	PE#89 (Kali)	5-	5,6	3,4	46,2%	
Bard's Tale, The	inXile Enter.	inXile Enter.	03.2005 (PAL)	Action RPG	1/-/-	PE#92	-	PE#88 (Mazzi)	7	8,2	6,7	77,0%	
Batman Begins	Electronic Arts	Eurocom	06.2005 (PAL)	Skrodanka/Przygodowa	1/-/-	-	-	PE#96 (Playmon)	8- (7+, 7+)	6,8	6,8	67,2%	
Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Digital Illusians CE	11.2005 (PAL)	Shooter FPP	1/+/-	-	-	PE#101 (Shiva)	6 (8)	8,5	7,3	82,1%	ONLINE [2-24]
Beat Down: Fist of Vengeance	Capcom	Cavia	09.2005 (PAL)	Chodzona bijatyka	1/-/-	-	-	PE#98 (HIV)	5+ (5+)	4,6	5,2	55,2%	
Bible Game, The	Crave Enter.	Crave Enter.	10.2005 (USA)	Logiczna/inna	1-4/-/-	-	-			6,5	-	59,8%	
Bicycle Casino	Activision	Leaping Lizard	10.2004 (USA)	Kasyno	1/+/-	-	-			3,7		53,3%	ONLINE [2-8]
Big Mutha Truckers 2: TMH	THQ	Eutechnyx	06.2005 (PAL)	Wyścigi TIRow	1/-/-	-	-	PE#96 (HIV)	5	5,5	4,8	53,2%	
Blinx 2: Masters of Time & Space	Microsoft	Artoon	12.2004 (PAL)	Platformowa	1-4/-/-	-	-	PE#89 (Mazzi)	7- (7)	7,9	6,3	70,0%	
Blitz: The League	Midway Games	Midway Games	10.2005 (USA)	Futbol amerykański	1-4/+/-	-	-	-	-	7,2	8,6	78,7%	
BloodRayne 2	Majesco	Terminal Reality	02.2006 (PAL)	Przygodowa/Bijatyka	1/-/-	-	-	PE#88 (Mazzi)	7 (7+)	8,0	7,3	73,2%	
Breeder's Cup World Thoroughbred Champ.	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks	09.2005 (USA)	Wyścigi konne	1-4/-/-	-	-	-	-	4,3		53,4%	
Brian Lara International Cricket 2005	Codemasters	Swordfish Studios	07.2005 (PAL)	Krykiet	1-4/-/-	-	-	-	-			76,1%	
Brothers In Arms: Earned in Blood	Ubisoft	Gearbox Soft	10.2005 (PAL)	Shooter FPP	1-2/+/+	-	-	PE#100 (Mutti)	7+ (8)	8,2	8,7	83,7%	ONLINE [2-4]
Brothers In Arms: Road Hill 30	Ubisoft	Gearbox Soft	03.2005 (PAL)	Shooter FPP	1-4/+/+	-	-	PE#92 (Mutti)	9 (8, 9)	9,3	9,2	88,1%	ONLINE [2-8]
Burnout Revenge	Electronic Arts	Criterion Games	09.2005 (PAL)	Wyścigi samochodowe	1-2/+/-			PE#98 (NtV)	9+ (8)	8,9	9,1	89,2%	ONLINE [2-6]
C													
Cabela's Big Game Hunter 2005 Adv.	Activision	Sand Grain Studios	11.2004 (USA)	Polowanie	1/-/-				-	6,7		66,0%	
Cabela's Dangerous Hunts	Activision	Funlabs	11.2003 (USA)	Polowanie	1/-/-				-			45,0%	
Cabela's Deer Hunt: 2005 Season	Activision	Funlabs	08.2004 (USA)	Polowanie	1/-/-				-			62,0%	
Cabela's Outdoor Adventures 2006	Activision	Sand Grain Studios	09.2005 (USA)	Polowanie	1/-/-	-	-	-	-			74,0%	
Call of Cthulhu: DCoTE	Bethesda Softworks	Headfirst Productions	10.2005 (PAL)	Przygodowa	1/-/-	-	-	PE#100 (Mazzi)	8 (8)	8,2	8,3	81,0%	
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Spark Unlimited	12.2004 (PAL)	Shooter FPP	1-4/+/+	PE#89	-	PE#89 (Myszaq)	8 (7, 7+)	7,3	6,7	72,5%	ONLINE [2-16]
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Gray Matter Studios	11.2005 (PAL)	Shooter FPP	1/+/+	-	-	PE#100 (Myszaq)	8+ (8+)	8,5	7,0	79,7%	ONLINE [2-16]
Capcom Classics Collection	Capcom	Digital Eclipse Soft	11.2005 (PAL)	Składanka klasyki	1-3/-/-	-	-	-		8,1	7,5	72,4%	
Capcom Fighting Jam (Evolution)	Capcom	Capcom Studio 2	06.2005 (PAL)	Bijatyka 2D	1-2/+/-	-	-	-		6,8	2,5	61,5%	ONLINE [1-2]
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Konami TYO	11.2005 (USA)	Przygodowa	1/-/-	-	-	PE#102 (Kali)	7+ (7+)	7,8	6,7	75,9%	
Championship Manager 5	Eidos Inter.	Gusto Games	05.2005 (PAL)	Menedżer piłki nożnej	1/-/-	-	-	-	-			56,7%	
Charlie and The Chocolate Factory	Global Star Soft	High Voltage Soft	07.2005 (PAL)	Platformowa	1/-/-	-	-	-	-	4,5	4,0	42,8%	
Chessmaster	Ubisoft	Ubisoft	10.2004 (USA)	Logiczna/Szachy	1-2/+/-	-	-	-	-	8,5	8,1	80,7%	
Chicago Enforcer	Kemco	Touchdown Enter.	02.2005 (USA)	Shooter FPP	1-4/+/+	-	-	PE#95 (Dzuja)	3-	4,0	2,7	38,8%	ONLINE [2-8]
Chicken Little	Buena Vista Games	Buena Vista Games	02.2006 (PAL)	Platformowa	1/-/-	-	-	PE#102 (Dzuja)	6	7,0		70,4%	
Chronicles of Narnia: TL, TW and TW	Buena Vista Games	Traveller's Tales	03.2006 (PAL)	Przygodowa/Bijatyka	1-2/-/-	-	-	PE#101 (Kaso)	7+ (7)	8,3	6,9	73,1%	
Close Combat: First To Fight	2K Games	Destineer	04.2005 (PAL)	Shooter FPP	1-4/+/+	-	-	PE#94 (Mutti)	8+ (7, 7)	8,0	7,5	68,6%	ONLINE [2-8]
Club Football 2005	Codemasters	Codemasters	10.2004 (PAL)	Piłka nożna	1-2/-/-	-	-	-	-			63,5%	
Codename: RND - Operation: VG	Global Star	High Voltage Soft	12.2005 (PAL)	Platformowa	1/-/-	-	-	-	-	4,0		61,3%	
Cold Fear	Ubisoft	Darkworks	03.2005 (PAL)	Przygodówka (horror)	1/-/-	-	-	PE#91 (Mazzi)	8	7,6	7,2	69,1%	
Cold War	DreamCatcher Inter.	Mindware	11.2005 (PAL)	Strzelanina	1/-/-	-	-	-	-	5,8	6,5	60,8%	
College Hoops 2K6	2K Sports	Visual Concepts	11.2005 (USA)	Koszykówka	1-2/+/-	-	-	-	-	8,3	8,3	82,3%	
Combat Elite: WWII Paratroopers	Southpeak Inter.	BattleBorne Enter.	11.2005 (USA)	Action-RPG	1-2/-/-	-	-	-	-	5,5	5,4	60,3%	
Combat: Task Force 121	Groove Games	Direct Action Games	03.2005 (USA)	Shooter FPP	1-2/+/+	-	-	PE#97 (Dzuja)	3-		5,4	48,4%	ONLINE
Conflict: Global Storm (Global Terror)	2K Games	Pivotal Games	09.2005 (PAL)	Strzelanina	1-4/+/+	-	-	PE#98 (Kaso)	8 (7+)	6,0	6,1	63,2%	ONLINE [2-4]
Conflict: Vietnam	Global Star	Pivotal Games	09.2004 (PAL)	Strzelanina	1-4/-/-	-	-	PE#87 (Myszaq)	7 (6+)	6,7	6,1	65,7%	
Conker: Live & Reloaded	Microsoft	Rare	06.2005 (PAL)	Platformowa/Strzelanina	1-2/+/+	-	-	PE#96 (Mazzi)	8+ (8, 8+, 9)	8,1	8,3	78,5%	ONLINE [2-16]
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen Inter.	Kuju Enter.	05.2005 (PAL)	Shooter FPP	1/-/-	-	-	PE#97 (Playman)	5-			32,3%	
Constantine	THQ	Ark Studios	03.2005 (PAL)	Strzelanina	1/-/-	-	-	PE#92 (Playman)	6+ (6)	6,5	6,4	58,8%	
Crash 'N' Burn	Eidos Inter.	Climax Studios	12.2004 (PAL)	Wyścigi samochodowe	1-2/+/-	-	-	PE#89 (NtV)	6- (5+)	5,5	6,7	65,1%	ONLINE [2-16]
Crash Tag Team Racing	Vivendi Universal	Radical Enter.	11.2005 (PAL)	Wyścigi/Platformowa	1-4/-/+	-	-	PE#100 (HiV)	7- (7)	7,4	7,3	70,4%	ONLINE [2-8]
Crash Twinsanity	Vivendi Universal	Traveller's Tales	10.2004 (PAL)	Platformowa	1/-/-	-	-	PE#87 (HiV)	7+ (8)	7,7	7,4	67,4%	
Cricket 2005	EA Sports	HB Studios	07.2005 (PAL)	Krykiet	1-4/-/-	-	-	-	-		-	60,1%	
Crime Life: Gang Wars	Konami	Hothouse Creations	11.2005 (PAL)	Chodzona bijatyka	1/-/-	-	-	PE#101 (Dzuja)	6+ (4)	3,9	2,1	30,6%	
CSI: Crime Scene Investigation	Ubisoft	Ubisoft	01.2005 (PAL)	Przygodowa	1/-/-	-	-	PE#90 (Kaso)	6+ (5)	5,8	4,8	43,2%	
CT Special Forces: FFE (Nemesis Strike)	Nip Inter.	Asobo Studio	03.2005 (PAL)	Strzelanina	1/-/-			PE#93 (Dzuja)	7	-	5,0	65,7%	
D													
Dai Senryaku VII: Modern Military Tactics	Kemco	Koei Kizz Amusement	02.2005 (USA)	Strategia	1-4/-/-	-	-	PE#92 (Star)	7	5,8	8,0	75,4%	
Dance Dance Revolution Ultramix 2	Konami	Konami HWI	05.2005 (PAL)	Muzyczna	1-4/+/-	-	-	-	-	8,5	7,9	81,4%	ONLINE [2-16]
Dance Dance Revolution Ultramix 3	Konami	Konami HWI	11.2005 (USA)	Muzyczna	1-4/+/-	-	-	-	-		7,5	76,6%	ONLINE [2-16]
Darkwatch	Capcom	High Moon Studios	10.2005 (PAL)	Shooter FPP	1-4/+/+	-	-	PE#98 (Myszaq)	8 (8-)	7,9	7,9	78,0%	ONLINE 2-16
Dead or Alive: Ultimate	Tecmo	Team Ninja	02.2005 (PAL)	Bijatyka	1-4/+/+	-	-	PE#88 (Mutti)	8+ (8+)	9,2	8,8	83,0%	ONLINE
Dead to Rights II	Namco	Namco	10.2005 (PAL)	Strzelanina	1/-/-	-	-	PE#94 (Shiva)	6 (6)	6,6	6,8	54,8%	
Def Jam: Fight For New York	Electronic Arts	EA Canada	10.2004 (PAL)	Bijatyka	1-4/-/-	PE#89	-	PE#87 (Kaso)	8+ (7+)	8,7	8,7	83,3%	
Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	NovaLogic	09.2005 (PAL)	Shooter FPP	1-4/+/+	-	-	PE#97 (Mutti)	8+ (8+)	6,8	5,7	64,1%	ONLINE [2-50]
Destroy All Humans!	THQ	Pandemic Studios	06.2005 (PAL)	Strzelanina	1/-/-	-	-	PE#96 (Mazzi)	8- (8= 8-)	7,0	7,5	76,2%	
Digimon Rumble Arena 2	Bandai	Bandai	10.2004 (PAL)	Bijatyka	1-4/-/-	-	-	-	-	7,0	-	61,0%	
Digimon World 4	Bandai	Bandai	05.2005 (USA)	Action-RPG	1-4/-/-	-	-	-	-	6,1	4,3	52,7%	
DOOM 3	Activision	Vicarious Visions	04.2005 (PAL)	Shooter FPP	1/+/+	-	-	PE#93 (Shiva)	9- (9, 9+)	9,3	8,6	87,4%	ONLINE [2-4]
DOOM 3: Resurrection of Evil	Activision	Vicarious Visions	10.2005 (PAL)	Shooter FPP	1/+/+	-	-	PE#100 (Shiva)	7 (7)	7,8	7,9	77,8%	ONLINE [2-4]
Dragon Ball Z: Sagas	Atari	Avalanche Soft.	09.2005 (USA)	Bijatyka/Przygodowa	1/-/-	-	-	PE#93 (Cox)	5+	4,0	3,8	53,6%	
Driven to Destruction (Test Drive: Eve of Destruction)	Atari	Monster Games	10.2004 (PAL)	Wyścigi samochodowe	1-4/-/-	-	-	PE#87 (HiV)	5	-	6,8	73,5%	
Dukes of Nazzard: RoTGL, The	Ubisoft	Railbag	10.2004 (PAL)	Wyścigi samochodowe	1-2/-/-	-	-	-	-	-	5,5	50,8%	
Dynasty Warriors 5	KOEI	Omega Force	09.2005 (PAL)	Bijatyka/RPG	1-2/-/-				-	7,7	6,6	64,1%	
E													
Ed, Edd n Eddy: The Mis-Adventures	Midway Games	Artificial MaM	11.2005 (USA)	Platformowa	1/-/-	-	-	-	-	5,1		54,8%	
ESPN College Hoops 2K5	Sega	Visual Concepts	11.2004 (USA)	Koszykówka	1-4/+/-	-	-	-	-	8,8	8,3	85,0%	
ESPN NBA 2K5	Sega	Visual Concepts	09.2004 (USA)	Koszykówka	1-4/+/-	-	-	PE#87 (Shiva)	8	8,1	8,4	84,7%	ONLINE
ESPN NFL 2K5	Sega	Visual Concepts	07.2004 (USA)	Futbol amerykański	1-4/+/-	-	-	-	-	9,4	9,2	89,6%	ONLINE
ESPN NHL 2K5	Sega	Visual Concepts	08.2004 (USA)	Hokej	1-4/+/-	-	-	-	-	9,2	9,1	85,8%	ONLINE
Evil Dead: Regeneration	THQ	Cranky Pants Games	09.2005 (PAL)	Przygodowa	1/-/-			PE#100 (Mazzi)	6	6,8	6,9	66,6%	
F													
Fable	Microsoft	Lionhead Studios	10.2004 (PAL)	Przygodowa/RPG	1/-/-			PE#87 (Kaso)	8+ (9)	9,3	8,6	85,2%	
Fable: The Lost Chapters	Microsoft	Lionhead Studios	10.2005 (PAL)	Przygodowa/RPG	1/-/-			PE#100 (Kaso)	7+	8,6	8,0	83,8%	
Fahrenheit (Indigo Prophecy)	Atari	Quantic Dream	09.2005 (PAL)	Przygodowa	1/-/-	-	-	PE#99 (Kaso)	9- (7+, 8)	8,4	8,4	85,1%	
Fantastic Four	Activision	7 Studios	07.2005 (PAL)	Chodzona bijatyka	1-2/-/-	-	-	PE#96 (Playman)	6+ (6+)	6,5	5,8	62,3%	
Far Cry Instincts	Ubisoft	Ubisoft Montreal	09.2005 (PAL)	Shooter FPP	1-4/+/+	-	-	PE#99 (HiV)	9 (9)	9,0	9,2	86,5%	ONLINE [2-16]
Fatal Frame II: Crimson Butterfly - DC	Tecmo	Tecmo	11.2004 (USA)	Przygodówka (horror)	1/-/-	-	-		-	8,4	8,3	84,6%	
FIFA 06 (FIFA Soccer 2006)	Electronic Arts	EA Canada	09.2005 (PAL)	Piłka nożna	1-4/+/+	-	-	PE#99 (Shiva)	7+	8,7	9,2	79,5%	ONLINE
FIFA Football 2005 (FIFA Soccer 2005)	Electronic Arts	EA Canada	10.2004 (PAL)	Piłka nożna	1-4/+/+	-	-	PE#87 (Shiva)	7+ (7, 7+)	8,6	8,9	83,1%	ONLINE
FIFA Street	Electronic Arts	EA Canada	03.2005 (PAL)	Piłka nożna	1-4/-/-	-	-	PE#91 (Kaso)	7+	5,5	6,7	61,8%	

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	opis	tipsy	ocena recenzja	PSX Extreme			online
Fight Club	Vivendi Universal	Genuine Games	11 2004 [PAL]	Bijatyka	1-2/+/+			PE#89 (Mutti)	4	4,5	3,7	38,0%	ONLINE [1-2]
Fight Night Round 2	Electronic Arts	EA Canada	03 2005 [PAL]	Boks	1-2/+/-			PE#92 (Kali)	8+ (8)	9,0	8,9	88,3%	ONLINE [1-2]
Flatout	Empire Inter	Bugbear	11 2004 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-4/+/+	-		PE#88 (Sentinel)	8 (8)	7,5	7,9	71,2%	ONLINE [2-8]
Ford Mustang The Legend Lives	2K Games	Eutechnyx	07 2005 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-2/-/-	-		-	-	-	4,4	59,6%	
Ford Racing 3	Empire Inter	Razorworks Studio	10 2004 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-2/+/-	-		-		4,5	6,6	59,9%	ONLINE [2-6]
Forgotten Realms: Demon Stone	Atari	Stormfront Studios	02 2005 [PAL]	Bijatyka/RPG	1/-/-	-				7,3	7,6	72,6%	
Forza Motorsport	Microsoft	Microsoft Game Studios	05 2005 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-2/+/+	-	-	PE#94 (Sentinel)	9+ (9+, 10-)	9,5	9,2	92,7%	ONLINE [2-8]
Frogger: Ancient Shadow	Konami	Hudson Soft	09 2005 [USA]	Platformowa	1/ /				-	5,3	5,0	48,6%	
G													
Ghost Master The Gravenville Chronicles	Empire Inter	Sick Puppies	08 2004 [PAL]	Strategiczna	1/ /							59,1%	
Godzilla Save The Earth	Atari	Pipeworks Soft	11 2004 [PAL]	Bijatyka	1-4/+/+			PE#89 (Kali)	5	6,5	6,0	62,5%	ONLINE [2-4]
GoldenEye Rogue Agent	Electronic Arts	EA Los Angeles	11 2004 [PAL]	Shooter FPP	1-4/+/+			PE#89 (Myszaq)	6	6,5	6,3	63,6%	ONLINE [2-8]
Grand Theft Auto San Andreas	Rockstar Games	Rockstar North	06 2005 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1-2/-/-	-	-	PE#95 (Sentinel)	10	9,5	9,2	92,5%	
Greg Hastings' Tournament Paintball	Activision	WXP Inc.	11 2004 [USA]	Shooter FPP	1/+/+	-	-	-		7,8	7,4	72,9%	ONLINE [2-14]
Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd	Activision	WXP Inc.	02 2006 [PAL]	Shooter FPP	1/+/+	-	-	-		7,5	7,1	78,8%	ONLINE [2-14]
Guilty Gear X2 #Reload	Majesco	ARC System Works	11 2004 [PAL]	Bijatyka 2D	1-2/-/-	-	-			8,9	8,4	85,3%	
Gun	Activision	Neversoft	11 2005 [PAL]	Strzelanina	1/ /-	-	-	PE#101 (Mazzi)	8 (8)	8,0	7,4	80,1%	
Gungriffon Allied Strike	Tecmo	Game Arts	12 2004 [USA]	Strzelanina mechami	1/+/+	-		PE#90 (Sentinel)	6+	6,0	5,5	53,4%	ONLINE [2-8]
Guy Game, The	Gathering	Topheavy Studios	08 2004 [USA]	Logiczna/Inna	1-4/-/			PE#90 (Torba)	2	7,7	7,5	45,0%	
H													
Half-Life 2	Electronic Arts	Valve	11 2005 [PAL]	Shooter FPP	1/ /-			PE#101 (HIV)	9 (8+, 9-, 9+)	9,4	8,3	90,8%	
Halo 2	Microsoft	Bungie Soft	11 2004 [PAL]	Shooter FPP	1-4/+/+	PE90,91		PE#88 (Shiva)	9 (9, 9, 10-)	9,8	9,4	95,1%	ONLINE [2-16]
Halo 2 Multiplayer Map Pack	Microsoft	Bungie Soft	07 2005 [USA]	Shooter FPP	1-4/+/+	-	-	-		9,0	8,7	88,3%	ONLINE [2-16]
Harry Potter and The Goblet of Fire	Electronic Arts	Electronic Arts UK	11 2005 [PAL]	Strzelanina	1-3/ /-	-		PE#102 (Koso)	5+	7,2	7,3	68,9%	
Heroes of The Pacific	Codemasters	IR Gurus Inter	09 2005 [PAL]	Strzelanina powietrzna	1-2/+/+	-	-	PE#100 (Kali)	8- (7)	8,2	7,2	75,9%	ONLINE [2-8]
High Rollers Casino	Mud Duck Productions	Bethesda Softworks	11 2004 [USA]	Kasyno	1/-/-	-		-	-	1,0	-	36,7%	
Hot Wheels Stunt Track Challenge	THQ	THQ	11 2004 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-4/-/+				-	6,5	5,9	59,9%	ONLINE [2-6]
I													
IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks	11 2004 [USA]	Wyscigi samochodowe	1-4/-/				-	3,1		40,2%	
Incredible Hulk: Ultimate Destruction, The	Vivendi Universal	Radical Enter	09 2005 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1/-/-			PE#98 (Myszaq)	8- (8)	8,4	8,2	84,5%	
Incredibles, The	THQ	Heavy Iron Studios	11 2004 [PAL]	Bijatyka/Platformowa	1/-/			PE#88 (Sentinel)	6	6,5	6,1	63,3%	
Incredibles: Rise of The Underminer, The	THQ	Heavy Iron Studios	11 2005 [PAL]	Bijatyka/Platformowa	1-2/-/-			PE#102 (Ozuja)	6	6,0	-	64,2%	
Iron Phoenix	Sammy Corporation	InterServ Int	03 2005 [USA]	Bijatyka	1-4/+/+			PE#97 (Ozuja)	4	6,6	4,1	58,6%	ONLINE [2-16]
J													
James Bond 007: From Russia With Love	Electronic Arts	EA Redwood Shores	11 2005 [PAL]	Strzelanina	1-4/ /	-	-	PE#100 (Myszaq)	7 (8-)	7,9	7,0	71,4%	
Jade Empire	Microsoft	BioWare	04 2005 [PAL]	RPG	1/-/-	-	-	PE#94 (Mazzi)	9 (8-, 8-, 8+)	9,9	8,4	89,6%	
Juiced	THQ	Juice Games	06 2005 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-2/+/+			PE#96 (HIV)	7+ (5)	6,8	6,3	72,2%	ONLINE [2-6]
K													
Kao The Kangaroo: Round 2	JoWood Productions	Tate Inter	04 2005 [PAL]	Platformowa	1/ /			PE#96 (Playman)	6	-	-	55,3%	
Karaoke Revolution	Konami	Harmonix	11 2004 [USA]	Karaoke	1-8/-/-				-	8,3	7,6	80,7%	
Karaoke Stage 2 (Karaoke Revolution Party)	Konami	Harmonix	03 2006 [PAL]	Karaoke	1-8/ /-	-			-	8,1	7,6	81,7%	
King Arthur	Konami	Krome Studios	02 2005 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1-2/-/	-	-	PE#89 (Playman)	7	6,9	6,4	59,1%	
King of Fighters 02/03, The	SNK NeoGeo	SNK NeoGeo	08 2005 [USA]	Bijatyka 2D	1-2/ /-	-					8,0	75,8%	
King of Fighters Maximum Impact Maniax	SNK NeoGeo	SNK Playmore	09 2005 [PAL]	Bijatyka	1-2/+/-				-	7,8	7,0	68,8%	ONLINE [1-2]
Kingdom Under Fire: Heroes	Microsoft	Phantagram	10 2005 [PAL]	Strategiczna/Bijatyka	1/+/			PE#100 (Kali)	7+ (8+)	8,2	8,2	77,5%	ONLINE [2-6]
L													
L.A. Rush	Midway Games	Midway Std. Newcastle	11 2005 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-2/-/-	-	-	PE#100 (HIV)	7- (6-)	5,8	6,3	61,0%	
Land of The Dead: Road To Fiddler's Green	Groove Games	Brain Box Games	10 2005 [USA]	Strzelanina	1/+/+			PE#100 (Myszaq)	4+		7,9	49,1%	ONLINE [2-8]
LEGO Star Wars	LucasArts	Traveller's Tales	04 2005 [PAL]	Przygodowa	1-2/-/-	-	-	PE#93 (Mazzi)	8-	8,0	7,6	78,1%	
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Sierra	High Voltage Soft	11 2004 [PAL]	Przygodowa/Inna	1/-/-	-	-	PE#87 (Koso)	6+ (6)	7,2	7,1	63,7%	
Lemony Snicket's A SoUE	Activision	Adrenium Games	11 2004 [PAL]	Platformowa	1/ /-		-	PE#92 (Ozuja)	5-	7,1		67,5%	
LMA Manager 2005	Codemasters	Codemasters	10 2004 [PAL]	Menedżer piłkarski	1/-/-			-				78,8%	
LMA Manager 2006	Codemasters	Codemasters	11 2005 [PAL]	Menedżer piłkarski	1/-/-			-				65,0%	
Lord of The Rings, The: Third Age, The	Electronic Arts	EA Redwood Shores	11 2004 [PAL]	RPG	1-2/ /			PE#88 (Star)	8- (8)	8,5	7,7	75,8%	
M													
Madagascar	Activision	Toys For Bob	07 2005 [PAL]	Platformowa	1/ /			PE#96 (Playman)	7-	7,0	7,0	71,5%	
Madden NFL 2002	Electronic Arts	Tiburon	11 2001 [USA]	Futbol amerykanski	1-4/-/-	-	-	-		8,6	8,6	87,7%	
Madden NFL 2003	Electronic Arts	Tiburon	09 2002 [PAL]	Futbol amerykanski	1-4/-/-	-	-	-		8,8	8,6	89,8%	
Madden NFL 2004	Electronic Arts	Tiburon	09 2003 [PAL]	Futbol amerykanski	1-4/-/-	-	-			9,4	9,1	88,6%	
Madden NFL 2005	Electronic Arts	Tiburon	09 2004 [PAL]	Futbol amerykanski	1-4/+/	-	-	-		9,5	9,0	89,4%	ONLINE [2-8]
Madden NFL 2006	Electronic Arts	Tiburon	09 2005 [PAL]	Futbol amerykanski	1-4/+/-	-	-	-		8,8	8,2	83,7%	ONLINE [2-8]
Major League Baseball 2K5	2K Sports	Visual Concepts	03 2005 [USA]	Baseball	1-2/+/-	-	-				8,4	82,6%	ONLINE
Major League Baseball 2K5: WS Edition	2K Sports	Visual Concepts	10 2005 [USA]	Baseball	1-2/+/-	-	-	-		8,8		89,3%	ONLINE
Marvel Nemesis: Rise of The Imperfects	Electronic Arts	Nihilistic Soft	10 2005 [PAL]	Bijatyka	1-2/+/-	-	-			5,1	6,4	60,6%	ONLINE [1-2]
Mashed: Fully Loaded	Empire Inter.	Supersonic Soft	04 2005 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-4/-/-	-	-	PE#97 (HIV)	4+				
Matrix: Path of Neo, The	Atari	Shiny Enter.	11 2005 [PAL]	Strzelanina/Bijatyka	1/-/-	-	-	PE#100 (Koso)	7-	7,8	7,3	72,8%	
MechAssault 2: Lone Wolf	Microsoft	Day 1	02 2005 [PAL]	Strzelanina	1-2/+/+	-	-	PE#90 (Sentinel)	8+	8,9	7,9	81,2%	[ONLINE 2-12]
Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	EA Los Angeles	06 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-4/-/-	-	-	-		8,1	7,6	73,7%	
Mega Man Anniversary Collection	Capcom	Capcom Studio 2	03 2005 [USA]	Składanka klasyki	1-2/-/-		-			8,0	8,4	80,1%	
Men of Valor: Vietnam	Vivendi Universal	2015	11 2004 [PAL]	Shooter FPP	1-2/+/+	-	-	PE#88 (Sentinel)	8- (7)	7,8	7,9	73,5%	[ONLINE 2-12]
Mercenaries: Playground of Destruction	LucasArts	Pandemic Studios	02 2005 [PAL]	Strzelanina	1/-/-	-	-	PE#90 (Myszaq)	8+ (9-)	9,1	8,8	85,2%	
Metal Slug 4 & 5	SNK Playmore	Mega Enterprise	11 2005 [PAL]	Strzelanina 2D	1-2/-/-	-	-			6,1	7,5	69,5%	
Miami Vice	Davilex	Atomic Planet	12 2004 [PAL]	Strzelanina	1/ /-	-	-					24,0%	
Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar Games	Rockstar San Diego	04 2005 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-2/+/+	-	-	PE#94 (HIV)	9- (8, 9-)	9,2	8,3	85,2%	ONLINE [2-8]
Midway Arcade Treasures 2	Midway Games	Digital Eclipse Soft	10 2004 [PAL]	Składanka klasyki	1-4/-/-	-	-	-		8,0	7,2	73,1%	
Midway Arcade Treasures 3	Midway Games	Digital Eclipse Soft	10 2005 [PAL]	Składanka klasyki	1-4/-/-	-	-	-		8,0	6,3	69,0%	
MLB SlugFest 20-03	Midway Games	Midway Games	08 2002 [USA]	Baseball	1-2/-/-	-	-	-		8,1	8,1	82,1%	
MLB SlugFest 20-04	Midway Games	Midway Games	03 2003 [USA]	Baseball	1-2/-/-	-	-	-		8,0	8,0	78,6%	
MLB SlugFest: Loaded	Midway Games	Midway Games	06 2004 [USA]	Baseball	1-4/+/-	-	-	-		8,0	7,8	77,1%	ONLINE [2-4]
Monster Garage	Activision	Impulse Games	11 2004 [USA]	Inna	1/ /	-	-	PE#92 (Ozuja)	4	3,0	5,0	37,5%	
Mortal Kombat: Deception	Midway Games	Midway Games	11 2004 [PAL]	Bijatyka	1-2/+/-	-	-	PE#87 (Kali)	7+ (5, 6, 7)	8,8	8,5	81,7%	ONLINE [2-4]
Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway Games	Paradox Development	09 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1-2/-/-	-	-	PE#99 (Kali)	8- (8)	8,0	7,5	80,7%	
Moto GP3: Ultimate Racing Technology	THQ	Climax Studios	09 2005 [PAL]	Wyscigi motocyklowe	1-4/+/+	-	-	PE#98 (Sentinel)	9 (9)	8,9	8,9	84,3%	ONLINE [2-16]
Motocross Mania 3	Global Star	Oxibus Studios	04 2005 [PAL]	Wyscigi motocrossowe	1-2/-/-	-	-	-			3,1	39,9%	
MVP Baseball 2003	Electronic Arts	EA Canada	03 2003 [USA]	Baseball	1-2/-/-	-	-	-		8,5	7,8	82,1%	
MVP Baseball 2004	Electronic Arts	EA Canada	03 2004 [USA]	Baseball	1-2/-/-	-	-			9,0	9,0	87,9%	
MVP Baseball 2005	Electronic Arts	EA Canada	02 2005 [USA]	Baseball	1-2/+/-	-	-			9,2	8,9	87,0%	ONLINE [1-2]
MX vs. ATV Unleashed	THQ	Rainbow Studios	06 2005 [PAL]	Wyscigi motocrossowe	1-2/+/-	-	-	PE#94 (HIV)	6+	9,3	7,7	78,4%	ONLINE [1-6]
MX World Tour: Featuring Jamie Little	Crave Enter.	Impulse Games	04 2005 [USA]	Wyscigi motocrossowe	1-4/-/-	-	-	PE#94 (HIV)	4	5,0	4,9	54,9%	
Myst IV: Revelation	Ubisoft	Ubisoft	03 2005 [USA]	Przygodowa	1/-/-	-	-	PE#95 (Koso)	7+	8,5	7,5	74,8%	

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	opis	tipsy	recenzja	ocena				online
N													
Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Digital Eclipse Soft	02 2006 [PAL]	Składanka klasyków	1 2/ /	-	-		-	5,0	5,9	65,6%	
NARC	Midway Games	Point at View	05 2005 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1/-/-	-	-	PE#93 (Koso)	6+ (5+)	6,5	5,6	53,5%	
NASCAR 2005: Chase For The Cup	Electronic Arts	Tiburon	08 2004 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-2/+/-	-	-			9,2	8,8	85,7%	ONLINE [2-4]
NASCAR 2006: Total Team Control	Electronic Arts	Tiburon	10 2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1 2/+/-	-	-	-		8,5	8,4	77,6%	ONLINE [2-4]
NBA 2K2	Sega	Visual Concepts	02 2002 [USA]	Koszykowka	1 4/-/-	-	-	-		8,8	8,9	87,5%	
NBA 2K3	Sega	Visual Concepts	04 2003 [PAL]	Koszykowka	1 4/+/-	-	-	-		8,9	8,4	86,8%	ONLINE
NBA 2K6	2K Games	Visual Concepts	01 2006 [PAL]	Koszykowka	1 4/+/-	-	-	PE#99 (Shiva)	8	8,0	8,8	85,3%	ONLINE
NBA Live 2005	Electronic Arts	EA Canada	10 2004 [PAL]	Koszykowka	1 4/+/-	-	-			8,9	8,0	82,0%	ONLINE
NBA Live 2006	Electronic Arts	EA Canada	10 2005 [PAL]	Koszykowka	1-4/+/-	-	-	PE#99 (Shiva)	7-	9,0	7,7	79,2%	ONLINE
NBA Street V3	Electronic Arts	EA Canada	02 2005 [PAL]	Koszykowka	1 4/+/-	-	-	PE#91 (Koso)	8+ (6+)	9,4	9,1	88,3%	ONLINE
NCAA Football 2006	Electronic Arts	Tiburon	07 2005 [USA]	Futbol amerykanski	1 4/+/-	-	-			9,2	8,8	87,7%	ONLINE
NCAA March Madness 2005	Electronic Arts	EA Canada	11 2004 [USA]	Koszykowka	1 4/+/-	-	-			8,6	7,1	81,1%	ONLINE
NCAA March Madness 2006	Electronic Arts	EA Canada	10 2005 [USA]	Koszykowka	1 4/+/-	-	-			8,7	7,0	78,5%	ONLINE
Need For Speed Most Wanted	Electronic Arts	EA Canada	11 2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2/+/-	-	-	PE#101 HIV	7 (6)	8,5	8,4	84,7%	ONLINE
Need For Speed Underground 2	Electronic Arts	EA Canada	11 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2/+/-	-	-	-		9,1	7,4	82,2%	ONLINE
Neighbours From Hell	JoWooD Productions	JoWooD Productions	03 2005 [PAL]	Inna	1/-/	-	-	PE#92 (Dżuja)					
NFL 2K2	Sega	Visual Concepts	01 2002 [USA]	Futbol amerykanski	1-4/-/-	-	-	-		8,3	9,3	85,0%	
NFL 2K3	Sega	Visual Concepts	04 2003 [PAL]	Futbol amerykanski	1 4/ /-	-	-	-		9,1	9,1	90,2%	
NFL Street 2	Electronic Arts	Tiburon	01 2005 [PAL]	Futbol amerykanski	1 4/+/+	-	-	PE#90 (Koso)	8 (8	8,9	7,1	79,2%	ONLINE
NHL 2005	Electronic Arts	EA Canada	09 2004 [PAL]	Hokej	1 4/+/-	-	-	-		8,3	7,9	77,2%	ONLINE
NHL 2006	Electronic Arts	EA Canada	09 2005 [PAL]	Hokej	1 4/+/-	-	-	PE#99 Shiva	7	8,5	7,6	79,6%	ONLINE
NHL 2K3	Sega	Visual Concepts	03 2003 [PAL]	Hokej	1-4/+/-	-	-	-		8,9	8,8	87,5%	ONLINE
NHL 2K6	2K Games	Visual Concepts	01 2006 [PAL]	Hokej	1-4/+	-	-	PE#99 Shiva	8	8,7	8,5	84,1%	ONLINE
Nickelodeon Party Blast	Infogrames	Data Design Inter	12 2002 [PAL]	Multiplayerowa	1 4/-/	-	-			1,1		20,3%	
Nightmare Before Christmas, OR, The	Buena Vista Games	Capcom Studio 3	09 2005 [PAL]	Przygodowa	1/ /-	-	-	PE#99 (Myszaq)	7 (7+)	6,0	6,4	65,7%	
Ninja Gaiden Black	Tecmo	Team Ninja	10 2005 [PAL]	Bijatyka/Przygodowa	1/ /-	-	-	PE#99 (Mańk)	10-	9,4	9,4	93,0%	
O													
Obscure	DreamCatcher Inter	Hydravision Enter	10 2004 [PAL]	Przygodowa	1 2/ /	-	-	PE#87 (Myszaq)	7 (7)	7,6	6,4	69,7%	
Oddworld: Stranger's Wrath	Electronic Arts	Oddworld Inhabitants	03 2005 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1/-/-	-	-	PE#92 (Mazzi)	8+ (8)	8,8	8,5	87,3%	
Operation Flashpoint: Elite	Codemasters	Bohemia Inter	10 2005 [PAL]	Shooter FPP	1/+/+	-	-	PE#102 (Mutti)	5 (9+)	5,0	5,4	68,9%	ONLINE [2-16]
Otogi 2: Immortal Warriors	Sega	From Soft	02 2005 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1/ /-	-	-	PE#88 (Mutti)	6+ (7+)	8,4	8,3	79,9%	
Outlaw Golf 2	Global Star	Hypnotix	01 2005 [PAL]	Golf	1-4/+/-	-	-	PE#89 (Koso)	7	7,4	7,5	75,0%	ONLINE [2-4]
Outlaw Tennis	Global Star	Hypnotix	07 2005 [PAL]	Tenis ziemny	1 4/+/+	-	-	PE#97 (Shiva)	6+	7,0	7,1	67,3%	ONLINE [2-4]
OutRun 2	Sega	Sega-AM2	10 2004 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1 4/+/+	-	-	PE#87 (HIV)	7+ (9-)	8,2	8,3	79,6%	ONLINE [2-8]
P													
Pac-Man World 3	Namco	Namco Hometek	02 2006 [PAL]	Platformowa	1/-/	-	-	-		6,9	-	64,9%	
Pariah	Groove Games	Digital Extremes	05 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-2/+/+	-	-	PE#94 (Shiva)	7+ (8)	8,0	5,9	70,8%	ONLINE
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Ubisoft Montreal	11 2005 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1/-/	-	-	PE#100 (Koso)	8+ (8-)	8,0	8,2	83,6%	
Phantom Dust	Majesco Games	Microsoft	03 2005 [USA]	Przygodowa/Strategiczna	1-2/+/+	-	-	PE#93 (Mazzi)	8 (7+, 9-)	8,5	8,5	82,5%	ONLINE [2-4]
Pinball Hall of Fame	Crave Enter	FarSight Studios	11 2004 [USA]	Pinball	1-4/-/-	-	-	PE#90 (HIV)	5	5,5	7,2	70,4%	
Playboy: The Mansion	ARUSN Enter	Cyberlore Studios	03 2005 [PAL]	Erotyczna/Inna	1/ /	-	-	PE#91 (Shiva)	6 (5, 6+)	6,9	6,3	62,5%	
Pool Shark 2	Zoo Digital Publish	Zoo Digital Publish.	11 2004 [PAL]	Bilard	1-2/-/-	-	-	-				67,0%	
Predator: Concrete Jungle	Vivendi Universal	Eurocom	04 2005 [PAL]	Strzelanina	1/-/-	-	-	PE#94 (Myszaq)	5+	5,5	5,3	46,2%	
Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Ubisoft Montreal	12 2005 [PAL]	Przygodowa	1/-/-	-	-	PE#101 (Shiva)	9- (8+, 8+)	8,8	8,6	86,3%	
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	Ubisoft Montreal	12 2004 [PAL]	Przygodowa	1/-/-	PE#90	-	PE#89 (Shiva)	9- (7+, 7+)	8,7	8,7	83,7%	
Pro Evolution Soccer 4	Konami	Konami TYO	11 2004 [PAL]	Piłka nozna	1-4/+/+	-	-	PE#87 (Shiva)	9 (8+, 9-, 9)			91,4%	ONLINE
Pro Evolution Soccer 5	Konami	Konami TYO	10 2005 [PAL]	Piłka nozna	1-4/+/+	-	-	PE#99 (Shiva)	9 (7+,8,8,8+)			85,0%	ONLINE
Pro Fishing Challenge	Atlus Soft.	Atlus Soft	08 2004 [USA]	Łowienie ryb	1-2/+/-	-	-	-		7,2	6,6	65,5%	ONLINE [2-8]
Project Snowblind	Eidos Inter	Crystal Dynamics	03 2005 [PAL]	Shooter FPP	1/+/+	-	-			8,8	8,3	80,5%	ONLINE [2-16]
Psychonauts	Majesco	Double Fine Prod	04 2005 [USA]	Platformowa/Przygodowa	1/-/-	-	-	PE#94 (Ozuja)	8+ (9)	8,7	8,8	90,7%	
Pump It Up: Exceed	Mastiff	Andamira Enter	09 2005 [USA]	Muzyczna	1-2/-/-	-	-	-		-	7,3	77,2%	
Punisher, The	THQ	Volition	03 2005 [PAL]	Strzelanina	1/ /-	-	-	PE#91 (Myszaq)	6 (7+)	8,0	6,6	72,6%	
R													
Rapala Pro Fishing	Activision	Sand Grain Studios	08 2004 [USA]	Łowienie ryb	1-2/ /-	-	-	-		6,1	-	60,4%	
Raze's Hell	Majesco Games	Artech Studios	02 2006 [PAL]	Strzelanina	1-2/+/+	-	-	PE#94 (Ozuja)	6+	7,0	7,5	71,8%	ONLINE [2-10]
Red Ninja: End of Honor	Vivendi Universal	Treyarch	04 2005 [PAL]	Przygodowa/Skradanka	1/-/-	-	-	PE#93 (Kali)	6- (5)	4,0	5,4	47,3%	
Robotech: Invasion	Global Star	Vicious Cycle	10 2004 [USA]	Shooter FPP	1/+/+	-	-	PE#92 (Kali)	7	7,4	6,3	61,4%	ONLINE [2-8]
Robots	Vivendi Universal	Eurocom	03 2005 [PAL]	Platformowa	1/-/-	-	-	PE#92 (Playman)	5			49,7%	
Rocky Legends	Ubisoft	Venom Games	10 2004 [PAL]	Boks	1-2/ /-	-	-	PE#87 (Koso)	6-	7,1	6,8	72,1%	
Room Zoom: Race for Impact	Jaleco Enter.	Blade Inter	07 2004 [USA]	Wyścigi samochodowe	1-4/+/-	-	-		-			54,3%	ONLINE [2-6]
Rugby 2005	Electronic Arts	HB Studios	03 2005 [PAL]	Rugby	1-4/ /	-	-			8,0	7,1	74,6%	
S													
Samurai Warriors	KOEI	Omega Force	07 2004 [PAL]	Bijatyka/RPG	1 2/ /-	-	-		-	7,4	7,3	71,4%	
S.C.A.R.: Squadra Corse Alfa Romeo	Black Bean	Milestone	06 2005 [PAL]	Wyścigi samochodowe	1-2/-/-	-	-	PE#96 (HIV)	7= (6+, 8)			51,7%	
Scaler	Global Star	Artificial MoM	11 2004 [PAL]	Platformowa	1/-/	-	-	PE#85 (Ozuja)	6+	8,0	6,6	69,9%	
Scooby-Doo! Unmasked	THQ	Artificial MoM	09 2005 [PAL]	Platformowa	1/-/-	-	-	-		6,9	5,7	64,8%	
Scrapland (American McGee Presents Scrapland)	Enlight	MercurySteam	03 2005 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1 2/-/	-	-	PE#92 (Koso)	8- (7)	8,2	7,6	73,5%	
Sea World: Shamu's Deep Sea Adventure	Activision	Funlabs	11 2005 [USA]	Zręcznościowa	1/-/-	-	-	-				56,0%	
Serious Sam II	2K Games	GroTeam	10 2005 [PAL]	Shooter FPP	1 4/+/+	-	-	PE#102 (Myszaq)	6	8,0	6,6	75,0%	ONLINE [2-4]
Shadow The Hedgehog	Sega	Sonic Team	11 2005 [PAL]	Platformowa/Strzelanina	1/ /	-	-	PE#102 (HIV)	6	4,9	4,8	51,9%	
Shark Tale	Activision	Edge of Reality	10 2004 [PAL]	Zręcznościowa	1/-/-	-	-	PE#89 (Playman)	6+	7,0	7,0	69,3%	
Shattered Union	2K Games	PopTop Soft	10 2005 [PAL]	Strategiczna	1-2/+/+	-	-	PE#102 (Kali)	7+	7,8	7,8	65,3%	ONLINE [1-2]
Showdown: Legend of Wrestling	Acclaim	Acclaim Studios Austin	06 2004 [USA]	Wrestling	1-4/-/-	-	-	PE#89 (Kali)	5	5,9	6,5	54,6%	
Shrek SuperSlam	Activision	Shaba Games	11 2005 [PAL]	Bijatyka	1 4/ /-	-	-			7,0	6,9	75,7%	
Sid Meier's Pirates! Live The Life	2K Games	Firaxis	07 2005 [PAL]	Strategiczna/Zręcznościowa	1 2/-/-	-	-	PE#97 (Mazzi)	8- (7, 8+)	9,2	8,6	80,6%	
Sims 2, The	Electronic Arts	Maxis	11 2005 [PAL]	Symulacja życia	1-2/ /-	-	-	PE#100 (Shiva)	7+ (8-)	8,8	6,5	76,7%	
Sniper Elite	Namco	Rebellion	10 2005 [PAL]	Strzelanina	1 2/+/+	-	-	PE#99 (Myszaq)	8+ (8)	7,7	7,4	78,4%	ONLINE [2-8]
Sonic Mega Collection Plus	Sega	Sonic Team	02 2005 [PAL]	Składanka klasyków	1-2/-/-	-	-		-	7,8	7,5	75,8%	
Spartan: Total Warrior	Sega	Creative Assembly	10 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1/-/-	-	-	PE#99 (Kali)	9 (8, 8+)	7,9	7,1	73,6%	
Spikeout: Battle Street	Sega	Amusement Vision	04 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1 4/+/+	-	-	PE#93 (Kali)	6- (7)	5,5	5,2	53,3%	
Splat Magazine Renegade Paintball	Global Star	Cat Daddy Games	10 2005 [USA]	Paintball	1 2/ /-	-	-	-		5,2	5,0	48,3%	
SpongeBob SquarePants: BFBB	THQ	Heavy Iron Studios	10 2003 [USA]	Platformowa	1/ /	-	-			7,3		71,7%	
SpongeBob SquarePants: L.C.P!	THQ	THQ Studio Australia	11 2005 [PAL]	Party game	1 4/ /-	-	-			7,0		58,7%	
SpongeBob SquarePants: The Movie	THQ	Heavy Iron Studios	10 2004 [USA]	Platformowa	1/ /	-	-	PE#95 (Ozuja)	5	7,8		72,6%	
Spy Vs. Spy	Global Star	Vicious Cycle	04 2005 [PAL]	Zręcznościowa	1-4/+/+	-	-	PE#94 (Shiva)	5	4,5	4,3	56,0%	ONLINE [2-4]
Spyro: A Hero's Tail	Vivendi Universal	Eurocom	11 2004 [PAL]	Platformowa	1/ /-	-	-	PE#88 (Sentinel)	7	7,0	5,8	64,9%	
SSX On Tour	Electronic Arts	EA Canada	10 2005 [PAL]	Snowboarding	1 2/-/-	-	-			8,8	8,7	81,7%	
Star Wars Episode III: Revenge of The Sith	LucasArts	The Collective	05 2005 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1-2/-/-	-	-	PE#94 (Mazzi)	7- (7)	4,5	6,3	65,6%	
Star Wars: Battlefront	LucasArts	Pandemic Studios	09 2004 [PAL]	Strzelanina	1 2/+/+	-	-	PE#87 (Mazzi)	8 (8)	8,5	8,2	80,0%	ONLINE [2-32]
Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios	10 2005 [PAL]	Strzelanina	1-4/+/+	-	-	PE#100 (Mazzi)	8- (8+)	7,0	8,1	84,5%	ONLINE [2-32]

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	opis	tipsy	recenzja	PSX	XBOX	GAMECUBE	online
Star Wars KaTOR II The Sith Lords	LucasArts	Obsidian Enter	02 2005 [PAL]	RPG	1/ /-		-	PE#89 (Mazzi)	9- (8+)	9,3	8,5	86,1%	
Star Wars Republic Commando	LucasArts	LucasArts	03 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-4/+/+	-	-	PE#92 (Mazzi)	8	8,2	8,7	79,3%	ONLINE [2-16]
Still Life	The Adventure Comp.	Microids	06 2005 [PAL]	Przygodowa	1/-/-	-	-	-	-	7,0	6,7	69,1%	
Stolen	Hip Inter	Blue 52	04 2005 [PAL]	Skradanka	1/ /	-	-	PE#93 (Koso)	6+ (7)	5,2	5,0	55,1%	
Stubbs The Zombie in Rebel Without a Pulse	Aspyr	Wideload Games	02 2006 [PAL]	Przygodowa	1 2/-/-	-	-	PE#100 (Mazzi)	7+ (7)	8,1	7,8	76,7%	
Suffering Ties That Bind, The	Midway Games	Surreal Soft	10 2005 [PAL]	Przygodowa (horror)	1/-/-	-	-	PE#99 (Myszaq)	7+ (7+)	8,1	7 2	78,8%	
Super Collapse! II	Microsoft	Oberon Media	11 2004 [USA]	Logiczna	1-2/-/-	-	-	-	-				
Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Sega	08 2005 [PAL]	Zręcznosaowa	1 4/-/-	-	-	PE#93 (Koso)	7+	8,4	7,9	80,3%	
SVC Chaos. SNK Vs Capcom	Playmore	SNK	10 2004 [USA]	Bijatyka 2D	1 2/+/					6,0	6,3	59,2%	ONLINE [1-2]
Syberia II	XS Games	Microids	05 2004 [PAL]	Przygodowa	1/ /					8,4	-	70,3%	
T													
Taito Legends	Sega	Taito Corp.	10 2005 [PAL]	Składanka klasyka	1 4/-/-			-	-	-	7 1	75,6%	
Tak 2 The Staff of Dreams	THQ	Avalanche Soft	03 2005 [PAL]	Platformowa	1-2/ /-			PE#88 (HIV)	6+ (7+)	8,4	6,7	74,9%	
Tak The Great Juju Challenge	THQ	Avalanche Soft	02 2006 [PAL]	Platformowa	1 2/ /-			PE#102 (HIV)	6+	8,0	6,2	75,0%	
Taomo Classic Arcade	Taomo	Taomo	10 2005 [PAL]	Składanka klasykow	1-4/-/-		-	-	-	4,8	6,0	58,3%	
Teenage Mutant Ninja Turtles 2 BN	Konami	Konami Studios	03 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1 4/-/-			PE#89 (NIV)	5+	6,0	4,6	49,6%	
Teenage Mutant Ninja Turtles 3 MN	Konami	Konami Studios	11 2005 [USA]	Chodzona bijatyka	1-4/ /-	-	-	-	-	5,5	5,3	56,4%	
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Electronic Arts	09 2004 [PAL]	Golf	1 4/+/-	-	-	-	-	9,0	8,4	87,1%	ONLINE [1-2]
Tiger Woods PGA Tour 2006	Electronic Arts	Electronic Arts	10 2005 [PAL]	Golf	1-4/+/-	-	-	-	-		8,1	79,1%	ONLINE [2 4]
TimeSplitters. Future Perfect	Electronic Arts	Free Radical Design	03 2005 [PAL]	Shooter FPP	1 4/+/+	-	-	PE#91 (Myszaq)	9- (8+)	9,0	8,1	84,6%	ONLINE [2-16]
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Rnd Storm Enter	11 2004 [PAL]	Shooter FPP	1 4/+/+	-	-	PE#89 (Sentinel)	9	8,8	8,5	82,9%	ONLINE [2-16]
Tom Clancy's Ghost Recon 2 SS	Ubisoft	Red Storm Enter	08 2005 [PAL]	Shooter FPP	1 4/+/+	-	-	PE#97 (Sentinel)	9	8,5	8,2	82,9%	ONLINE [2-16]
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Red Storm Enter	09 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-2/+/+	-	-	PE#99 (Koso)	7 (7)	7 8	7,7	74,8%	ONLINE [2-16]
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Ubisoft Montreal	04 2005 [PAL]	Skradanka	1-2/+/+	-	-	PE#93 (Myszaq)	9+ (9)	9,6	8 6	93,0%	ONLINE [2-4]
Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Neversoft Enter	10 2005 [PAL]	Skateboarding	1/+/-	-	-	PE#100 (Myszaq)	7+	8,5	7,5	79,8%	ONLINE [2 8]
Tony Hawk's Underground 2	Activision	Neversoft Enter	10 2004 [PAL]	Skateboarding	1 2/ /-	-	-	PE#87 (Myszaq)	8+ (8)	8,4	8,2	84,2%	
Top Gear RPM Tuning	Kemco Games	Babylon Soft	02 2005 [USA]	Wysoajsamochadowe	1 2/-/-	-	-	-	-	-	4,9	48,1%	
Turk Prehistoric Punk	Ubisoft	Tiwak	01 2005 [USA]	Platformowa	1/ /	-	-	PE#91 (Mazzi)	5+	6,4	5,3	63,8%	
Total Overdose Gunslinger's Tale in Mexico	Sony	Deadline Games	09 2005 [PAL]	Strzelanina	1/-/-	-	-	PE#99 (Myszaq)	8 (8, 8)	8,0	6,7	72,3%	
Trigger Man	Crave Enter	Paint of View	10 2004 [USA]	Strzelanina	1/-/	-	-	PE#92 (Dzuja)	3	2,0	4,2	26,5%	
Triple Play 2002	EA Sports	Pandemic Studios	03 2002 [USA]	Baseball	1-2/-/-			-		3,8	8,6	61,4%	
Trivial Pursuit Unhinged	Atari	Artech Studio	03 2004 [USA]	Logiczna/Inna	1-6/ /-	-	-	-	-	7,0	4,7	61,0%	
TRON 2 0 Killer App	Buena Vista Inter	Climax Studios	12 2004 [PAL]	Shooter FPP	1 4/+/+	-	-	PE#89 (Mazzi)	7 (7)	7,8	6,7	69,6%	ONLINE [2 16]
True Crime New York City	Activision	Luxoflux Corp	11 2005 [PAL]	Strzelanina/Przygodowa	1/ /			PE#101 (Myszaq)	7 (7+, 8)	7,8	4,3	65,9%	
Ty The Tasmanian Tiger 2 Bush Rescue	Electronic Arts	Krome Studios	11 2004 [PAL]	Platformowa	1 2/-/-			PE#88 (NIV)	6+	7,0	7,0	68,4%	
Ty The Tasmanian Tiger 3 NaTQ	Krome Studios	Krome Studios	10 2005 [USA]	Platformowa	1-2/ /					6,9	5,8	69,0%	
U													
UEFA Champions League 2004 2005	Electronic Arts	Electronic Arts	02 2005 [PAL]	Piłka nożna	1 4/+/			PE#92 (Shiva)	7-	-	-	73,3%	ONLINE
Ultimate Spider Man	Activision	Treyarch	10 2005 [PAL]	Przygodowa	1/ /			PE#99 (Mazzi)	8 (8)	8,4	7,1	78,4%	
Ultra Bust A Move	Majesco	Taito	11 2004 [USA]	Logiczna/Inna	1 2/+/+			PE#92 (Dzuja)	7-	7,3	7,1	73,0%	ONLINE
Unreal Championship 2 Liandri Conflict	Midway Games	Epic Games	04 2005 [PAL]	Shooter FPP	1 2/+/+			PE#93 (Shiva)	8+	9,3	9,0	87,1%	ONLINE [2-12]
Urbz. Sims in The City, The	Electronic Arts	Maxis	11 2004 [PAL]	Symulacja zycia	1 2/ /			PE#89 (Shiva)	7 (7+)	7,5	7,3	68,1%	
V													
Vietcong Purple Haze	Gathering	Coyote Development	10 2004 [PAL]	Shooter FPP	1/+/	-	-	PE#88 (Sentinel)	7-	5,5	5,3	58,0%	ONLINE [2 10]
Virtual Pool Tournament Edition	Global Star	Celeris	11 2005 [USA]	Bilard	1 2/ /					-	6,4	62,0%	
W													
Wallace & Gromit Curse of The Were-Rabbit	Konami	Frontier Developments	10 2005 [PAL]	Platformowa	1 2/ /			PE#100 (Kosa)	7 (7+)		6,3	68,9%	
Warriors, The	Rockstar	Rockstar Toronto	10 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1-2/-/-			PE#100 (Myszaq)	8+ (8+, 8+)	8,7	8,6	85,9%	
Whiplash	Eidos Inter	Crystal Dynamics	03 2004 [PAL]	Platformowa	1/ /			-	-	7,0	6,6	70,0%	
Without Warning	Capcom	Circle Studio	10 2005 [PAL]	Strzelanina/Przygodowa	1/-/-			PE#102 (Kosa)	4+	4,0	4,6	51,9%	
World Championship Poker 2 Feat HL	Crave Enter	Paint of View	11 2005 [USA]	Karcianka	1/+/-			-	-	7 0	7,5	71,6%	ONLINE
World Poker Tour	2K Sports	Coresoft Games	01 2006 [PAL]	Poker	1/+/-					7,0	7,1	66,8%	ONLINE
World Series of Poker	Activision	Activision	02 2006 [PAL]	Karcianka	1/+/+	-	-			3,5	6,8	62,3%	ONLINE [2 9]
Worms 4 Mayhem	Majesco	Team17 Soft	07 2005 [PAL]	Strategiczna	1-4/+/-			PE#97 (Shiva)	7+	6,2	6,2	70,8%	ONLINE [2-4]
Worms Forts Under Siege	Sega	Team 17 Soft	11 2004 [PAL]	Strategiczna	1 4/-/-			PE#88 (Shiva)	6-	6,9	6,5	68,2%	
WWE Wrestlemania 21	THQ	Studio Gigante	05 2005 [PAL]	Wrestling	1 4/+/				-	6,0	4,5	54,9%	ONLINE [2 4]
X,Y,Z													
X-Men Legends	Activision	Raven Soft	10 2004 [PAL]	Bijatyka/RPG	1-4/ /			PE#87 (Kali)	8- (6+)	8,4	8,2	83,1%	
X-Men Legends 2. Rise of Apocalypse	Activision	Raven Soft	10 2005 [PAL]	Bijatyka/RPG	1-4/+/-			PE#99 (Koso)	8 (7, 8-)	8,5	8,1	83,3%	ONLINE [2-4]
Yourself!Fitness	responDESIGN	responDESIGN	10 2004 [USA]	inna	1/-/-		-	PE#87 (Sentinel)		8,2		83,0%	
Zapper	Infogrames	Blitz Games	03 2003 [PAL]	Przygodowa	1/-/-	-	-	-	-	4,1	6,6	56,0%	
Zathura A Space Adventure	2K Games	High Voltage Soft	10.2005 [USA]	Przygodowa	1/-/-	-	-	-	-	5 1	5,7	47,5%	

ENCYKLOPEDIA GIER NA KONSOLE GAMECUBE

cz. 2

(ok 190 pozycji z okresu 2004-2005)

Przed Wami druga część wielkiej Encyklopedii gier na GameCube'a (po pierwszą odsyłam do "Poradnika #6") które do tej pory ukazały się na terenie Europy i USA - Japońskie "popierdółki" zostały celowo pominięte. W spisie uwzględniliśmy gatunek, producentów, daty wydania i wiele innych cennych informacji.

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	ESRB	SP	save	opis	tipsy	recenzja	PSX	XBOX	GAMECUBE
A														
Ace Golf (Swingerz Golf)	Eidos Inter	Telenet	12 2002 [PAL]	Golf	1 4	?		10 blok	-	-			6,9	6,5 71,8%
Alien Hominid	O-3 Enter	The Behemoth	11 2004 [USA]	Strzelanina	1-4	-		8 blok	-	-	PE#89 (Myszaq)	8 (8)	8,1	8,4 80,3%
Amazing Island	Sega	Hitmaker	08 2004 [USA]	Multiplayerowa	1 4	+		13 blok	-	-		-	6,7	6,5 58,3%
Animaniacs The Great Edgar Hunt	Conspiracy Enter	Warthog	08.2005 [PAL]	Przygodowa/Platformowa	1	?		3 blok	-	-	PE#97 (Playmon)	5		60,9%
Army Men RTS	Global Star Soft	3DO	11 2004 [USA]	Strategiczna	1			?	-	-			6,9	59,5%
Army Men Sarge's War	Global Star Soft	3DO	07 2004 [USA]	Strzelanina	1 4			?					5,1	57,0%
B														
Backyard Baseball	Infogrames Inter.	Humongous Enter	03 2003 [USA]	Baseball	1 2	?		14 blok.	-	-	-			75,3%
Bad Boys II Miami Takedown	Crave Enter	Empire Inter.	08 2004 [PAL]	Strzelanina	1	?		1 blok	-	-	-		3,6	3,0 39,7%

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	liczba graczy	link	save	opis	tipsy	recenzja	oceny PSX Extreme			
Baten Kaitos: Eternal Wings and Lost Ocean	Namco	Monolith Soft	04 2005 [PAL]	RPG	1	-	8 blok.	-		PE#94 (Koso)	8+ (9)	8,8	8,5	81,2%
Batman Begins	Electronic Arts	Eurocom	06 2005 [PAL]	Skradanka/Przygodowa	1	-	6 blok	-	-	PE#96 (Playman)	8- (7+, 7+)	7,6	6,8	67,6%
Battalion Wars	Nintendo	Kuju Enter.	12 2005 [PAL]	Strzelanina	1	?	2 blok	-	-	PE#102 (Koso)	8-	8,8	8,3	77,4%
BlowOut	Majesco Inc.	KaosKontrol	03 2004 [USA]	Strzelanina	1	?	?	-	-	-	-			60,0%
Bomberman Jetters	Majesco Inc.	Hudson Soft	03 2004 [USA]	Multiplayerowa	1-4	-	3 blak	-	-	-	-	6,7	6,0	67,7%
Bust A Move 3000	Ubisoft	Taito	02 2003 [USA]	Inna/Logiczna	1-2	-	1 blak	-	-	-	-		5,0	60,8%
C														
Call of Duty: Finest Hour	Activision	Spark Unlimited	12 2004 [PAL]	Shooter FPP	1-4	?	5 blok.	PE#89		PE#89 (Myszaq)	8- (7, 7+)	7,0	6,6	76,3%
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Gray Matter Studios	11 2005 [PAL]	Shooter FPP	1	?	2 blak.	-	-	PE#100 (Myszaq)	8+ (8+)	8,0	7,0	81,0%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	Lucky Chicken Games	03 2003 [PAL]	Przygodowa	1	?	3 blak	-	-	-	-	5,5		55,0%
Chibi-Robo	Nintendo	Skip Ltd	02 2006 [USA]	Przygodowa	1	?	?	-	-	-	-			81,3%
Chicken Little	Buena Vista Games	Buena Vista Games	02 2006 [PAL]	Platformowa	1	?	13 blok	-	-	PE#102 (Ozuja)	6	7,0		70,0%
Chronicles of Narnia: tL tW and tW	Buena Vista Games	Traveller's Tales	11 2005 [USA]	Przygodowa/Bijatyka	1	?	?	-	-	PE#101 (Koso)	7+ (7)	8,3		70,9%
Cocoto Kart Racer	Big Ben Inter.	Neko Enter.	05 2005 [PAL]	Wyscigi gokartow	1-4	?	?	-	-	PE#97 (Playman)	5+			
Conan: The Dark Axe	TDK Mediactive	Cauldron	04 2004 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1	?	28 blok	-		-				48,3%
Crash Tag Team Racing	Vivendi Universal	Radical Enter.	11 2005 [PAL]	Wyscigi/Platformowa	1-2	?	2 blak	-		PE#100 (NIV)	7- (7)	-	7,3	66,8%
D														
Dancing Stage: Mario Mix (Dance Dance Revolution: Mario Mix)	Nintendo	Konami Studios	TO 2005 [PAL]	Muzyczna	1-2	?	?					8,0	7,0	74,1%
Def Jam: Fight For New York	Electronic Arts	EA Canada	10 2004 [PAL]	Bijatyka	1 4		18 blok	PE#89	POR#7	PE#87 (Koso)	8+ (7+)	8,7	8,7	84,7%
Digimon Rumble Arena 2	Bandai	Bandai	10 2004 [PAL]	Bijatyka	1-4	?	1 blok	-		-	-	7,0		66,8%
Digimon World 4	Bandai	Bandai	05 2005 [USA]	Action RPG	1 4	?	11 blok	-	-	-	-	6,1	4,3	54,8%
Disney Sports Soccer	Konami	Konami OSA	02 2003 [PAL]	Piłka nozna	1-4	?	15 blok.	-	-	-	-	8,1	7,0	75,1%
Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse	Nintendo	Capcom Studio 3	09 2002 [PAL]	Przygodowa/Platformowa	1	?	3 blok	-		-	-	4,8	4,6	44,8%
Disney's Party	Electronic Arts	Hudson Soft	10 2003 [PAL]	Multiplayerowa	1-4	?	1 blok	-				5,2		37,4%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	Nintendo EAD Tokyo	02 2005 [PAL]	Platformowa/Muzyczna	1	-	3 blak	-	-	PE#92 (Koso)	7- (7-, 8-)	8,8	7,0	82,2%
Donkey Konga	Nintendo	Namco/Nintendo	10 2004 [PAL]	Muzyczna	1-4	-	3 blok	-	-	PE#88 (Koso)	7	8,5	7,5	77,9%
Donkey Konga 2: Hit Song Parade	Nintendo	Namco/Nintendo	06 2005 [PAL]	Muzyczna	1-4	-	5 blak	-	-	-		8,0	6,9	70,9%
Downtown Run (City Racer)	Ubisoft	Ubisoft	03 2003 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-4	-	8 blok.	-	-	-				54,3%
Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	Dimps	03 2005 [PAL]	Bijatyka	1-2	?	2 blak	-	-	-		7,5	6,6	65,5%
Dragon Ball Z: Sagas	Atari	Avalanche Soft	03 2005 [USA]	Bijatyka/Przygodowa	1	?	9 blak			PE#93 (Cax)	5+	4,0	3,8	50,2%
F														
Fantastic Four	Activision	7 Studios	07 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1 2		1 blok	-		PE#96 (Playman)	6+ (6+)	6,5	5,8	64,0%
FIFA 2006 (FIFA Soccer 2006)	Electronic Arts	EA Canada	09 2005 [PAL]	Piłka nozna	1-4	?	?	-	-	PE#99 (Shiva)	7+	8,5		81,0%
FIFA Football 2002 (FIFA Soccer 2002)	Electronic Arts	EA Canada	11 2001 [PAL]	Piłka nozna	1-4	-	?	-	-	-	-	8,6	8,9	81,1%
FIFA Football 2005 (FIFA Soccer 2005)	Electronic Arts	EA Canada	10 2004 [PAL]	Piłka nozna	1-4	-	186 blak	-		PE#87 (Shiva)	7+ (7, 7+)	8,6	8,6	80,0%
FIFA Street	Electronic Arts	EA Canada	03 2005 [PAL]	Piłka nozna	1-4	?	4 blak	-	POR#7	PE#91 (Koso)	7+	5,5	6,5	61,5%
Fight Night: Round 2	Electronic Arts	EA Canada	03 2005 [PAL]	Boks	1-2	?	8 blok	-	-	PE#92 (Koli)	8+ (8)	8,4	8,9	86,4%
Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	Intelligent Systems	11 2005 [PAL]	Strategiczna/RPG	1	+	19 blak.	-	-	PE#101 (Koso)	8	8,7	8,6	86,0%
Freestyle Street Soccer	Acclaim	Silicon Dreams	02 2004 [USA]	Piłka nozna	1-4	?	?	-	-	-	-	4,5	3,8	50,7%
Frogger: Ancient Shadow	Konami	Hudson Soft	09 2005 [USA]	Platformowa	1	?	3 blak				-	5,3	5,0	56,3%
G														
Geist	Nintendo	n-Space	10 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-4	?	4 blak		-	PE#102 (Myszaq)	7	7,8	7,8	70,7%
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	EA Los Angeles	12 2004 [PAL]	Shooter FPP	1-4	-	5 blak.		POR#7	PE#89 (Myszaq)	6	6,3	6,3	64,2%
Gun	Activision	Neversoft Enter.	11 2005 [PAL]	Shooter FPP	1	?	?			PE#101 (Mozzi)	8 (8)	8,0	7,4	81,2%
H														
Harry Potter and The Goblet of Fire	Electronic Arts	Electronic Arts UK	11 2005 [PAL]	Strzelanina	1-3	?	?			PE#102 (Koso)	6+	7,2	7,3	68,6%
Harvest Moon: Another Wonderful Life	Natsume	Natsume	07 2005 [USA]	RPG	1	?	28 blok	-	-	-		7,5	8,1	71,4%
Hello Kitty: Roller Rescue	Namco	Namco Hometek	09 2005 [PAL]	Platformowa	1	?	4 blak					6,0	7,0	66,4%
I														
Incredible Hulk: Ultimate Destruction, The	Vivendi Universal	Radical Enter.	09 2005 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1	?	4 blok			PE#98 (Myszaq)	8 (8)	8,4	8,2	84,6%
Incredibles, The	THQ	Heavy Iron Studios	11 2004 [PAL]	Bijatyka/Platformowa	1	-	10 blak		POR#7	PE#88 (Sentinel)	6	6,5	6,1	64,2%
Incredibles: Rise of The Underminer, The	THQ	Heavy Iron Studios	11 2005 [PAL]	Bijatyka/Platformowa	1	?	?	-		PE102# (Ozuja)	6	6,0		69,6%
Intellivision Lives!	Crave Enter.	Realtime Associates	11 2004 [USA]	Składanka klasyki	1 2	?	2 blak				-	6 0	6 8	61 6%
J														
James Bond 007: From Russia With Love	Electronic Arts	EA Redwood Shores	11 2005 [PAL]	Strzelanina	1-4	?	?	-	-	PE#100 (Myszaq)	7 (8-)	7,9	7,0	74,3%
Jimmy Neutron Boy Genius: AoTT	THQ	THQ Studio Australia	09 2004 [USA]	Platformowa	1	-	4 blak			PE#95 (Ozuja)	5+	6,5		65,7%
Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion	THQ	Krome Studios	09 2003 [USA]	Platformowa	1	?	3 blak					6,1		66,2%
K														
Kao The Kangaroo: Round 2	JoWood Productions	Tate Inter.	10 2004 [PAL]	Platformowa	1	?	?		-	PE#96 (Playman)	6			57,4%
Karaoke Stage 2 (Karaoke Revolution Party)	Konami	Harmonix	03 2006 [PAL]	Muzyczna	1-4	?	?	-	-	-	-	7,6	7,4	81,0%
Killer 7	Capcom	Capcom Studio 4	07 2005 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1	-	2 blok.	-	-	PE#96 (Shiva)	7 (7+)	8,1	8,3	77,0%
King Arthur	Konami	Krome Studios	02 2005 [PAL]	Przygodowa/Bijatyka	1-2	?	1 blok		-	PE#89 (Playman)	7-	6,9	6,4	57,8%
Knight at the Temple	TDK Mediactive	Starbreeze Studios	04 2004 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1	?	6 blok				-			58,7%
L														
Lamborghini FX	Avalon Inter.	Milestone	08 2004 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-2	?	?				-			
Largo Winch: Empire Under Threat	Ubisoft	Ubisoft	10 2002 [PAL]	Przygodowa	1	?	8 blok			-				
Legend of Zelda: Four Swords Adventures, The	Nintendo	Capcom Studio 2	01 2005 [PAL]	Przygodowa	1 4	+	3 blok		-	PE#91 (Torba)	8+	8,7	8,1	84,4%
LEGO Star Wars: The Video Game	LucasArts	Traveller's Tales	11 2005 [PAL]	Przygodowa	1-2	?	?	-	-	-	-	8,0	7,6	79,6%
Lemony Snicket's ASoUE	Activision	Adrenium Games	11 2004 [PAL]	Platformowa	1	-	17 blak	-	-	PE#92 (Ozuja)	5	7,1		69,2%
Lord of The Rings: The Third Age, The	Electronic Arts	EA Redwood Shores	11 2004 [PAL]	RPG	1-2	-	10 blok	-	-	PE#88 (Star)	8- (8)	8,5	7,7	76,4%
Lotus Challenge	Ignition	Kuju Enter.	07 2004 [USA]	Wyscigi samochodowe	1 2	?	1 blak	-			-	-	-	46,0%
M														
Madagascar	Activision	Toys For Bob	07 2005 [PAL]	Platformowa	1	?	3 blok	-	-	PE#96 (Playman)	7-	7,0	7,0	69,9%
Madden NFL 2005	Electronic Arts	Tiburon	09 2004 [PAL]	Futbol amerykanski	1-4	-	167 blak	-	-	-		9,4	8,8	89,6%
Madden NFL 2006	Electronic Arts	Tiburon	09 2005 [PAL]	Futbol amerykanski	1-4	?	167 blak	-	-	-			8,1	82,6%
Mario Party 6	Nintendo	Hudson Soft	03 2005 [PAL]	Multiplayerowa	1-4	?	5 blok		-	PE#94 (Koso)	7	7,0	6,9	72,5%
Mario Party 7	Nintendo	Hudson Soft	01 2006 [PAL]	Multiplayerowa	1-4	?	?	-				7,0	6,5	67,8%
Mario Power Tennis	Nintendo	Camelot Soft	02 2005 [PAL]	Tenis ziemny	1-4	?	3 blok.	-	-	-		8,5	8,9	81,8%
Mario Smash Football (Super Mario Strikers)	Nintendo	Next Level Games	11 2005 [PAL]	Piłka nozna	1-4	?	?	-	-	PE#102 (Koso)	6+	7,6	7,2	77,6%
Mario Superstar Baseball	Nintendo	Camelot Soft	11 2005 [PAL]	Baseball	1-4	?	10 blok.	-	-	-		7,9	8,0	75,8%
Marvel Nemesis: Rise of The Imperfects	Electronic Arts	EA Canada	10 2005 [PAL]	Bijatyka	1-2	?	4 blok	-	-	-		4,8	6,3	56,7%
MC Groovz Dance Craze	Mad Catz	Mad Catz	12 2004 [PAL]	Muzyczna	1-2	?	4 blok	-	-	-		2,7	2,9	47,9%
Medabots: Infinity	Natsume	Natsume	09 2004 [PAL]	Przygodowa/RPG	1-2	?	3 blok.	-	-	-			5,4	39,%
Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	EA Los Angeles	06 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-4	?	?	-	-	-		8,1	7,6	71,5%
Mega Man Anniversary Collection	Capcom	Atomic Planet	06 2004 [USA]	Składanka klasyki	1	-	1 blok	-	-	-		8,5	8,3	81,6%
Mega Man X: Command Mission	Capcom	Capcom Studio 3	11 2004 [PAL]	RPG	1	+	10 blok.	-	-	PE#95 (Ozuja)	6	8,4	7,2	70,0%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	Retro Studios	11 2004 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1-4	-	3 blok	-	-	PE#89 (Torba)	9 (8+)	9,5	9,1	91,8%
Midway Arcade Treasures	Midway Games	Digital Eclipse Soft	12 2003 [USA]	Składanka klasyki	1-4	-	4 blok	-	-			7,0	6,5	75,2%
Midway Arcade Treasures 2	Midway Games	Digital Eclipse Soft	10 2004 [USA]	Składanka klasyki	1-2	-	4 blok	-	-	-		7,9	7,2	71,7%
Midway Arcade Treasures 3	Midway Games	Midway Games	10 2005 [USA]	Składanka klasyki	1-4	-	4 blok	-	-	-		6,5	6,3	67,6%

Tytuł	Wydawca	Developer	Data wydania	Gatunek	Ilość graczy	Link GBA	SP	save	opis		tipsy	recenzja	ocena PSX Extreme			
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubisoft	Mattel Inter	02 2003 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-2		?	7 blok		-			-			35,0%
Mortal Kombat: Deception	Midway Games	Midway Games	02 2005 [USA]	Bijatyka	1-2		?	?					-	8,5	8,3	76,7%
N																
Namco Museum: 50th Anniversary	Namco	Digital Eclipse Soft	02 2006 [PAL]	Składanka klasyki	1-2			4 blok		-				5,0	5,9	66,5%
NASCAR 2005: Chase For The Cup	Electronic Arts	Electronic Arts	08 2004 [USA]	Wyscigi samochodowe	1-4			24 blok	-	-				9,0	6,8	87,6%
NBA Live 2005	Electronic Arts	EA Canada	10 2004 [PAL]	Koszykowka	1-4		?	300 blok	-	-				8,8	7,7	79,7%
NBA Live 2006	Electronic Arts	EA Canada	10 2005 [PAL]	Koszykowka	1-4		?	278 blok	-	-		PE#99 (Shiva)	7-	9,0	7,7	75,8%
NBA Street V3	Electronic Arts	EA Canada	02 2005 [PAL]	Koszykowka	1-4		-	15 blok	-	-		PE#91 (Kosa)	8+ (6+)	9,4	9,1	88,2%
Need For Speed Most Wanted	Electronic Arts	EA Canada	11 2005 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-2		?	?				PE#101 (HIV)	6	8,5	8,4	82,4%
Need For Speed Underground 2	Electronic Arts	EA Canada	11 2004 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-2		-	7 blok	-		POR#7		-	8,3	7,1	78,7%
NFL Street 2	Electronic Arts	Tiburon	01 2005 [PAL]	Futbol amerykanski	1-4		?	27 blok			POR#7	PE#90 (Kosa)	8-(8)	8,9	6,9	79,5%
NHL 2005	Electronic Arts	EA Canada	10 2004 [PAL]	Hokej	1-4		-	59 blok					-	8,3	7,9	77,6%
NHL 2006	Electronic Arts	EA Canada	09 2005 [PAL]	Hokej	1-4		?	251 blok				PE#99 (Shiva)	7-	8,5	7,6	79,6%
O																
One Piece: Grand Battle!	Bandai	Ganbarion	09 2005 [USA]	Bijatyka	1-2			2 blok					-	7,0	-	70,0%
P																
Pac-Man World 3	Namco	Namco Hometek	02 2005 [PAL]	Platformowa	1		?	?	-	-		-	-	6,9		74,0%
Paper Mario: The Thousand-Year Door	Nintendo	Intelligent Systems	11 2004 [PAL]	RPG	1		-	17 blok	-	-		PE#89 (Kosa)	8+ (8)	9,1	9,2	88,4%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Ubisoft Montreal	11 2005 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1		?	?	-	-		PE#100 (Kosa)	8+ (8-)	8,0	8,2	81,0%
Pikmin 2	Nintendo	Nintendo EAD	10 2004 [PAL]	Strategiczna	1-2			27 blok	-	-		PE#88 (Kosa)	6	9,3	9,2	89,5%
Pinball Hall of Fame	Crave Enter.	FarSight Studios	12 2004 [USA]	Pinball	1-4		?	2 blok	-	-		PE#90 (HIV)	5	5,5	7,2	66,1%
Pokemon Box: Ruby & Sapphire	Nintendo	Nintendo	07 2004 [USA]	Inna	1		?	?	-	-			-	5,0	-	52,5%
Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo	Genius Sonority	11 2005 [PAL]	RPG	1-4		?	43 blok.	-	-		PE#102 (Kosa)	5+	6,8	6,9	67,8%
Polar Express, The	THQ	Blue Tongue	11 2004 [PAL]	Platformowa	1		?	2 blok	-	-		PE#92 (Ozujo)	4	3,5	3,1	48,2%
Power Rangers: Ohno Thunder	THQ	Pacific Coast P&L	09 2004 [USA]	Przygodowa/Bijatyka	1		-	3 blok.	-	-		-	-	4,5	-	48,2%
Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Ubisoft Montreal	12 2005 [PAL]	Przygodowa	1		?	?	-			PE#101 (Shiva)	9- (8+, 8+)	8,8	8,6	84,3%
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	Ubisoft Montreal	12 2004 [PAL]	Przygodowa	1		-	4 blok	PE#90			PE#89 (Shiva)	9 (7+, 7+)	8,6	8,8	84,2%
R																
Rave Master: Special Attack Force	Konami	Konami JPN	03 2005 [USA]	Bijatyka	1-4		?	?					-	6,8	-	60,7%
Resident Evil 4	Capcom	Capcom Studio 4	03 2005 [PAL]	Przygodowka (horror)	1		-	9 blok	POR#7	-		PE#91 (Kosa)	9+ (9+)	9,8	9,6	96,1%
Road Trip: The Arcade Edition	Conspiracy Enter	Takara	03 2004 [USA]	Wyscigi samochodowe	1-4		?	4 blok	-	-		-				50,0%
Robots	Vivendi Universal	Eurocom	03 2005 [PAL]	Platformowa	1		?	21 blok			POR#7	PE#92 (Playmon)	5			46,0%
S																
Sailer	Global Star	Artificial MoM	11 2004 [USA]	Platformowa	1		?	1 blok			POR#7	PE#85 (Ozujo)	6+	8,0	6,6	68,9%
Scooby Doo! Unmasked	THQ	Artificial MoM	09 2005 [PAL]	Platformowa	1		?	1 blok						6,9	5,7	66,9%
Sea World: Shamu's Deep Sea Adventures	Activision	Activision	11 2005 [USA]	Przygodowa	1		?	?				-		-		46,5%
Second Sight	Codemasters	Free Radical Design	09 2004 [PAL]	Przygodowa	1		?	5 blok.				-		7,9	7,5	80,1%
Shadow the Hedgehog	Sega	Sonic Team	11 2005 [PAL]	Platformowa/Strzelanina	1		?	?				PE#102 (HIV)	6-	4,9	4,8	54,1%
Shark Tale	Activision	Edge of Reality	10 2004 [PAL]	Zrecznosciowa	1		-	15 blok		-		PE#89 (Playmon)	6+	7,0	7,0	70,1%
Shrek SuperSlam	Activision	Shaba Games	11 2005 [PAL]	Bijatyka	1-4		?	1 blok	-	-			-	7,0		73,9%
Sims 2, The	Electronic Arts	Maxis	11 2005 [PAL]	Symulacja zycia	1-2		?	?	-	-		PE#100 (Shiva)	7+ (8-)	8,5	6,5	75,4%
Sonic Gems Collection	Sega	Sonic Team	09 2005 [PAL]	Składanka klasyki	1-2		-	37 blok	-	-			-	7,5	6,3	67,0%
Spartan: Total Warrior	Sega	Creative Assembly	10 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1		?	1 blok	-	-		PE#99 (Kali)	9 (8, 8+)	7,9	7,1	72,7%
Spyro: A Hero's Tail	Vivendi Universal	Eurocom	11 2004 [PAL]	Platformowa	1		?	20 blok	-	-		PE#88 (Sentinel)	7	7,0	5,8	64,8%
SSX On Tour	Electronic Arts	EA Canada	10 2005 [PAL]	Snowboarding	1-2		?	59 blok.	-			-		8,8	8,6	83,4%
Star Fox: Assault	Nintendo	Namco	04 2005 [PAL]	Strzelanina	1-4		?	5 blok	-	-		PE#92 (Shiva)	7	7,0	7,3	70,0%
Starsky and Hutch	Empire Inter.	Mind's Eye	10 2003 [PAL]	Strzelanina	1-2			2 blok	-			-	-	5,5	6,4	60,2%
Street Racing Syndicate	Namco	Eutechnyx	03 2005 [PAL]	Wyscigi samochodowe	1-2		?	11 blok.	-		POR#7	PE#86 (Loser)	8-(6)	7,1	6,2	68,1%
Strike Force Bowling	Crave Enter.	Lab Rats	03 2005 [USA]	Kregle	1-4		?	4 blok						4,0	5,2	44,0%
T																
Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Avalanche Soft	03 2005 [PAL]	Platformowa	1-2			10 blok				PE#88 (HIV)	6+ (7+)	8,4	6,7	75,3%
Tak: The Great Juju Challenge	THQ	Avalanche Soft	02 2006 [PAL]	Platformowa	1-2		?	6 blok	-	-		PE#102 (HIV)	6+	8,0	6,2	76,1%
Tales of Symphonia	Namco	Namco Tales Studio	11 2004 [PAL]	RPG	1-4		-	3 blok	-	-		PE#89 (Kosa)	8	8,5	8,8	86,3%
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee	Konami	Konami HWI	03 2005 [USA]	Chodzona bijatyka	1-4		?	2 blok	-	-			-	5,5	4,3	45,8%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: BN	Konami	Konami Studios	03 2005 [PAL]	Chodzona bijatyka	1-4		?	1 blok	-	-		PE#89 (HIV)	5+	6,0	4,6	48,2%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mfi	Konami	Konami Studios	11 2005 [USA]	Chodzona bijatyka	1-4		?	?	-	-		-	-	5,5	5,3	57,2%
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	Electronic Arts	09 2004 [PAL]	Golf	1-4		?	51 blok	-	-		-	-	9,0	8,4	87,3%
Tiger Woods PGA Tour 2006	Electronic Arts	Electronic Arts	10 2005 [PAL]	Golf	1-4		?	59 blok	-	-		-	-	8,3	7,9	82,2%
TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Free Radical Design	03 2005 [PAL]	Shooter FPP	1-4		?	7 blok	-	-		PE#91 (Myszaq)	9 (8+)	8,8	7,6	85,6%
Tom And Jerry: War of The Whiskers	Take Two	NewKidCo	12 2003 [USA]	Inna	1-4		?	3 blok	-	-		-	-	-	-	63,5%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Red Storm Enter	03 2005 [PAL]	Shooter FPP	1		?	4 blok	-	-		-	-	6,0	5,3	48,1%
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Red Storm Enter	09 2005 [USA]	Shooter FPP	1-2		?	58 blok	-	-		-	-		7,6	72,2%
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Ubisoft Montreal	04 2005 [PAL]	Skradanka	1-2		?	69 blok	POR#7	-		PE#93 (Myszaq)	9+ (9)	8,5	6,7	80,6%
Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Neversoft Enter	10 2005 [PAL]	Skateboarding	1-2		-	13 blok				PE#100 (Myszaq)	7+	8,5	7,5	78,7%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	Neversoft Enter	10 2004 [PAL]	Skateboarding	1-2		-	45 blok	-		POR#7	PE#87 (Myszaq)	8+ (8)	8,3	8,2	84,5%
Trigger Man	Crave Enter.	Point of View	10 2004 [USA]	Strzelanina	1		?	1 blok				PE#92 (Ozujo)	1	2,0	-	23,0%
True Crime: New York City	Activision	Luxoflux Corporation	11 2005 [PAL]	Przygodowa/Strzelanina	1		?	?	-	-		PE#101 (Myszaq)	7 (7+, 8-)	7,8	4,6	71,7%
Tube Slider	NEC Interchannel	NDCube	04 2003 [USA]	Futurystyczne wyscigi	1-4		-	22 blok	-	-		-	-	6,1	5,6	67,6%
Ty The Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue	Electronic Arts	Krome Studios	11 2004 [PAL]	Platformowa	1		-	1 blok	-	-		PE#88 (HIV)	6+	7,0	7,0	73,1%
Ty The Tasmanian Tiger 3: Night of Quinkan	Krome Studios	Krome Studios	10 2005 [USA]	Platformowa	1		?	?					-	6,9	6,0	67,1%
U																
UEFA Champions League 2004-2005	Electronic Arts	Electronic Arts	02 2005 [PAL]	Pilka nozna	1-4			?				PE#92 (Shiva)	7	-		75,5%
Ultimate Spider-Man	Activision	Treyarch	10 2005 [PAL]	Przygodowa	1		-	15 blok				PE#99 (Mazzi)	8 (8)	8,4	7,1	78,2%
Urbz: Sims in The City, The	Electronic Arts	Maxis	11 2004 [PAL]	Symulacja zycia	1-2		?	107 blok				PE#89 (Shiva)	7 (7+)	7,5	7,3	71,8%
V																
Viewtiful Joe 2	Capcom	Clover Studio	04 2005 [PAL]	Platformowa/Bijatyka	1		?	17 blok				PE#91 (Kali)	8 (8-)	9,0	8,6	85,3%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	Clover Studio	02 2006 [PAL]	Platformowa/Bijatyka	1-4		?	?		-		-	-	5,0	6,9	63,1%
Virtua Quest	Sega	Sega-AM2	01 2005 [USA]	Przygodowa/Bijatyka	1		?	7 blok						6,6	5,7	51,2%
W																
WarioWare Inc: Mega Party Game$	Nintendo	Nintendo R&D1	09 2004 [PAL]	Logiczna/Inna	1-4		+	4 blok				PE#90 (Torba)	7	7,5	7,0	77,9%
Winnie The Pooh's Rumbly Tumbly Adventure	Ubisoft	Phoenix Game Studios	03 2005 [PAL]	Przygodowa	1-2		?	14 blok.				PE#93 (Playman)	6-	5,5		62,9%
WWE Day of Reckoning	THQ	Yuke's Media Creation	09 2004 [PAL]	Wrestling	1-4		-	32 blok						8,3	8,2	79,1%
WWE Day of Reckoning 2	THQ	Yuke's Media Creation	09 2005 [PAL]	Wrestling	1-4		?	34 blok						8,5	8,1	76,0%
X																
X-Men Legends	Activision	Raven Soft	09 2004 [PAL]	Bijatyka/RPG	1-4		?	26 blok			POR#7	PE#87 (Kali)	8-(6+)	8,4	8,2	82,2%
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	Raven Soft	09 2005 [PAL]	Bijatyka/RPG	1-4		?	26 blok				PE#99 (Kosa)	8-(7, 8-)	8,0	8,1	82,0%

LEGENDA

- Bijatyki
- Platformowe
- RPG
- Multiplayerowe/Party
- Strzelanny
- Sportowe
- Wyscigi
- Składanki/Inne
- Przygodowe/Akcji
- Muzyczne/Rytmiczne
- Strategie/Logiczne itp

M - mysz, T - multitap, B - buzzery; E - EyeToy; MIC - mikrofony; KLAW - klawiatura; GUN - pistolet